

Aikuisten digitaalisen pelaamisen kulttuuriset merkitykset suomenkielisissä internetkeskusteluissa

PEKKA LILJA

Tampereen yliopisto

Yhteiskuntatieteiden tiedekunta

Sosiaalipsykologian pro gradu -tutkielma

Ohjaaja: Sanna Raudaskoski

TIIVISTELMÄ

TAMPEREEN YLIOPISTO

Yhteiskuntatieteiden tiedekunta

LILJA, PEKKA: AIKUISTEN DIGITAALISEN PELAAMISEN KULTTUURISET
MERKITYKSET SUOMENKIELISISSÄ INTERNETKESKUSTELUISSA.

Pro gradu -tutkielma, 65 s.

Sosiaalipsykologia

Joulukuu 2018

Tutkimuksessa tarkasteltiin aikuisten digitaalista pelaamista koskevia internetkeskusteluista merkitysten tuottamisen näkökulmasta. Tutkimus edustaa kielenkäytön moninaisuutta ja vaihtelevuutta tarkastelevaa diskurssianalyyttistä tutkimusala.

Tutkimuksen aineisto koostuu suomenkielisistä internetkeskusteluista, joissa käsitellään aikuisten digitaalista pelaamista. Aineisto on kerätty hakusanoilla aikuinen, pelaaminen neljältä yleiseltä ja neljältä peliaiheiselta internetin keskustelupalstalta. Aineiston keräämisessä käytettiin Google-täsmähakua, jonka avulla haut kohdistettiin kunkin sivuston keskustelupalstoille.

Tutkimuksen teoreettisena viitekehysenä on sosiaalinen konstruktionismi, jonka mukaan sosiaalinen todellisuus sekä asioiden ja ilmiöiden merkitykset ovat sosiaalisesti tuotettuja. Aineiston analyysissä sovellettiin positiointiteoriaan perustuvaa positiointitimanttia, jonka avulla aineistosta eriteltiin tarinalinjoja. Tarinalinjojen tulkinnalla vastausta etsittiin tutkimuskysymykseen: Millaisia merkityksiä aikuisten digitaaliselle pelaamiselle ja pelaaville aikuisille tuotetaan aikuisten digitaalista pelaamista käsittelevissä suomenkielisissä internetkeskusteluissa?

Tulokset osoittivat, että aikuisten digitaaliselle pelaamiselle voidaan tuottaa monia erilaisia ja usein ristiriitaisiakin merkityksiä. Aikuisten digitaaliselle pelaamiselle tuotetuissa merkityksissä korostuivat neuvottelu aikuiselle sopivan ja sopimattoman digitaalisen pelaamisen välillä ja digitaalisen pelaamisen tuottaminen aikuisen kohdalla normaaliksi tai epänormaaliksi toiminnaksi. Aineistossa jaettiin laajasti käsitys siitä, että aikuisen normaali ja ongelmaton digitaalinen pelaaminen on hallittua toimintaa, joka sijoittuu osaksi velvollisuuksien jälkeistä vapaa-aikaa. Digitaaliselle pelaamiselle tuotettu merkitys vain lasten toimintana haastaa erityisesti aikuisen pelaajan aikuisen identiteetin. Aineistossa näkyi myös oletus digitaalisesta pelaamisesta erityisesti miesten toimintana. Näiden yleisesti jaettujen merkitysten lisäksi nousi kuitenkin esille myös vaihtoehtoisia tapoja merkityksellistää aikuisten digitaalista pelaamista. Tutkimus tuottikin uutta tietoa siitä, millaiset kulttuurisesti jaetut merkitykset ovat mahdollisia, kun käsitellään aikuisten digitaalista pelaamista.

Asiasanat: Digitaalinen pelaaminen, aikuisuus, diskurssianalyysi, positiointiteoria, positiointitimantti, kulttuuriset merkitykset, tarinalinja, diskurssi

Sisällysluettelo

1 Johdanto	1
2 Suomalaisten digitaalisesta pelaamisesta tilastojen valossa	3
3 Digitaalisen pelaamisen ja aikuisuuden kulttuurisista merkityksistä.....	5
3.1 Digitaalisen pelaamisen diskursseja ja merkityksiä media-aineistoissa ja tutkimuksissa	5
3.2 Digitaalinen pelaaminen ja pelaajan identiteetti sosiaalisina kategorioina.....	9
3.3 Mediankäytön ja digitaalisen pelaamisen oikeuttaminen ja normalisointi	11
3.4 Aikuisuus sosiaalisena kategoriana.....	14
4 Tutkimusmenetelmä.....	17
4.1 Positiointiteorian teoreettiset lähtökohdat.....	17
4.2 Positiointitimantti analyyttisenä kehyksenä.....	20
5 Aineisto	25
5.1 Digitaalisen pelaamisen määrittelemine aineiston keruuta varten	25
5.2 Internetkeskustelut aineistona	26
5.3 Aineistonkeruu ja eettinen pohdinta	28
6 Analyysin kuvaus ja tulokset	32
6.1 Sukupuolitetun toiminnan diskurssi.....	32
6.1.1 Digitaalinen pelaaminen miesten toimintana -tarinalinja	33
6.1.2 Miesten ja naisten digitaalinen pelaaminen on erilaista -tarinalinja	34
6.2 Vapaa-ajan diskurssi	36
6.2.1 Digitaalinen pelaaminen vapaa-ajan toimintana -tarinalinja	36
6.2.2 Digitaalinen pelaaminen velvollisuuksien välttelyksenä -tarinalinja.....	38
6.2.3 Digitaalinen pelaaminen addiktiona -tarinalinja.....	40
6.3 Ikäsidonnaisen toiminnan diskurssi	44
6.3.1 Digitaalinen pelaaminen lasten toimintana -tarinalinja	44
6.4 Hyödyllisen toiminnan diskurssi.....	46
6.4.1 Digitaalinen pelaaminen välineellisenä toimintana -tarinalinja.....	46
6.4.2 Digitaalinen pelaaminen turhana toimintana -tarinalinja.....	47
6.5 Humanistinen diskurssi	48
6.5.1 Digitaalinen pelaaminen osana hyvinvointia -tarinalinja.....	48
6.6 Nykykulttuuri diskurssi.....	50
6.6.1 Digitaalinen pelaaminen viihteenä -tarinalinja	51
6.6.2 Nykyajan ymmärtämisen -tarinalinja.....	52
7 Yhteenveto ja pohdinta	54
7.1 Tulosten yhteenveto ja vertailu aiempaan tutkimukseen	54
7.2 Tutkimuksen luotettavuus, rajoitteet ja jatkotutkimus.....	59
Lähteet.....	61

1 Johdanto

Erilaisista pelikäytännöistä on tullut kattava osa ihmisten elämää ja myös yhä useampi aikuinen pelaa digitaalisia pelejä. Digitaalisella pelaamisella viitataan yleisesti erilaisilla digitaalisilla laitteilla, kuten tietokone, pelikonsoli tai kännykkä, tapahtuvaan pelaamiseen. Digitaalisesta pelaamisesta onkin tullut yhteiskunnassa laajalle levinnyt ilmiö, joka toimintana voisi potentiaalisesti yhdistää eri ikäluokkia. Tilastojen mukaan digitaalinen pelaaminen on Suomessa yleistä. Digitaalinen pelaaminen painottuu enemmän nuoriin ikäluokkiin mutta myös yhä useampi aikuinen pelaa digitaalisia pelejä ja digitaalisten pelaajien keski-ikä on ollut jatkuvasti nousussa. Kuitenkin eri-ikäisten aikuisten pelaamisessa on eroja ja nuoret aikuiset pelaavat vanhempia aikuisia yleisemmin, aktiivisemmin ja monipuolisemmin. (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 24–25, 34–36.)

Aikaisempien tutkimusten perusteella digitaaliseen pelaamiseen liitetään merkityksiä, jotka saattavat tuottaa ristiriitaa aikuisuuden ja digitaalisen pelaamisen välille. Nämä merkitykset tulevat myös esille, kun aikuiset itse kuvaavat omaa pelaamistaan. Aikuiset nauttivat digitaalisesta pelaamisesta mutta sitä ei aina koeta sosiaalisesti arvostetuksi tai sopivaksi toiminnaksi aikuisille. (Thornham 2009; Quandt, Grueninger & Wimmer 2009; De Shutter, Brown & Vanden Abeele 2015.) Blatterer (2007b, 776) esittää, että nykyään nuorten aikuisten elämään kuuluu käytäntöjä ja asenteita, jotka vertailtaessa perinteisiin käsityksiin aikuisuudesta yhdistyvät länsimaissa keskenkasvuisuuteen. Tämän vertailun, mihin Blatterer (2007b, 777) viittaa pidennetyn nuoruuden teesin käsitteellä, tuloksena voidaan esittää, että aikuistuminen on kriisissä ja kestää nykyään kauemmin. Digitaalista pelaamista voidaan pitää aiemman tutkimuksen perusteella yhtenä esimerkkinä toiminnasta, joka voidaan liittää aikuisten kohdalla keskenkasvuisuuteen.

Tutkimusten perusteella vaikuttaa siltä, ettei digitaalinen pelaaminen ole ainakaan vielä muodostunut täysin normaaliksi tai itsestään selväksi toiminnaksi aikuisten keskuudessa vaan sitä tuotetaan normaaliksi ja järjeistetään eri tavoin. Toisaalta on myös näyttöä siitä, että vapaa-ajan mediakäyttö on itsessään moraalinen aihe, jota perustellaan eri tavoin puheessa (Alasuutari, Luomanen & Peteri 2013). Esimerkiksi oppimispelit ja uudet digitaalisen pelaamisen muodot, kuten eSports eli digitaalinen urheilupelaaminen, mahdollistavat digitaalisen pelaamisen ymmärtämisen myös muuna kuin puhtaana viihteenä.

Aikuisten digitaalista pelaamista on aiemmissa tutkimuksissa tarkasteltu harvoin diskursiivisesta näkökulmasta eli siitä, millaisia kielellisiä määritelmiä ja selontekoja tuotetaan, kun käsitellään ja

tehdään ymmärrettäväksi aikuisten digitaalista pelaamista. Tutkimukset, joissa digitaalista pelaamista tarkastellaan ennakkoon valittujen peli- ja pelaajamääritelmien näkökulmista, eivät puolestaan tavoita sitä, millaisia muita merkityksiä digitaaliselle pelaamiselle on mahdollista tuottaa näiden määritelmien ulkopuolella tai miten näitä merkityksiä käytetään arkielämässä.

Onkin esitetty, että digitaalista pelaamista pitäisi tutkia osana kulttuuria (Shaw 2010) ja tarkastella siihen liittyviä käsityksiä suhteessa laajempiin diskursseihin (Thornham 2009). Diskursiivinen tarkastelu on tärkeää, koska diskurssit eivät synny tyhjästä tai ole tilanteessa keksittyjä vaan ihmiset käyttävät kulttuurissa saatavilla olevia repertuaareja. Diskurssit eivät peilin kaltaisesti paljasta ihmisten tunteita tai mielipiteitä mutta ne kuvastavat tapoja, joilla todellisuus havaitaan ja toimintaa arvioidaan tietyssä kulttuurissa. (Alasuutari, Luomanen & Peteri 2013, 470.) Toisaalta ihmisillä on mahdollisuus tuottaa myös erilaisia merkityksiä ja puhua yleisiä diskursseja vastaan.

Tutkielman teoreettisen kehyksen muodostaa sosiaaliseen konstruktionismiin perustuva ja diskurssianalyttisiin lähestymistapoihin lukeutuva positiointiteoria. Sosiaalisen konstruktionismin mukaisesti positiointiteoriassa sosiaalinen todellisuus ja merkitykset ymmärretään sosiaalisesti kielen avulla tuotettuina. Aineiston analyysissa sovellan Slocum-Bradleyn (2010a, 2010b) positiointiteoreettista positiointitimantin käsitteistöä. Analyysissani erittelen aineistosta erilaisia aikuisten digitaaliseen pelaamiseen liittyviä tarinalinjoja. Tarinalinjat ovat kulttuurissa jaettuja narratiivisia rakenteita ja konventioita, joiden perusteella ymmärrämme ja tuotamme merkityksiä teoille ja tapahtumille (Slocum-Bradley 2010a, 93–94). Analyysin avulla vastaan tutkimuskysymykseeni, millaisia merkityksiä aikuisten digitaaliselle pelaamiselle ja pelaaville aikuisille tuotetaan aikuisten digitaalista pelaamista käsittelevissä suomenkielisissä internetkeskusteluissa.

Olen kerännyt aineiston kahdeksalta suomenkieliseltä internetin keskustelupalstalta. Näistä puolet on niin sanottuja yleisiä ja puolet peliaiheisia keskustelupalstoja. Keskustelupalstoilla esiintyy yleensä monenlaisia näkökulmia samastakin aiheesta. Lisäksi niillä aikuisten digitaalista pelaamista käsitellään pelaajien ja pelaamattomien näkökulmista. Internetin keskustelupalstat tarjoavatkin rikkaan ja monipuolisen aineiston merkityksellistämisen moninaisuutta tarkastelevalle tutkimukselle. Olen tutkinut samaa aihepiiriä ja käyttänyt osittain samaa aineistoa jo kandidaatin tutkielmassani. Kandidaatin tutkielmassani analysoin vain yhden keskustelupalstan viestejä ja nyt tässä pro gradu -tutkielmassani laajennan analyysin koskemaan kahdeksaa keskustelupalstaa.

Tämän tutkielman toisessa luvussa esittelen suomalaisten digitaalista pelaamista tilastojen näkökulmasta. Kolmannessa luvussa käyn läpi aikaisempaa tutkimusta digitaalisen pelaamisen

kulttuurisista merkityksistä ja diskursseista sekä Blattererin näkemyksiä aikuisuuden kulttuurisista jäsennyksistä sekä aikuisuudesta sosiaalisena kategoriana. Tämän jälkeen neljännessä luvussa esittelen tutkimusmenetelmäni eli positiointiteorian ja siihen liittyvän analyttisen kehyksen, positiointitimantin. Viides luku keskittyy aineistonkeruun ja aineiston esittelyyn. Kuudennessa luvussa kuvailen analyysiprosessini ja esittelen analyysini tulokset aineisto-otteiden avulla. Viimeinen luku on omistettu johtopäätöksille.

2 Suomalaisten digitaalisesta pelaamisesta tilastojen valossa

Suomalaisten 10–75-vuotiaiden pelaamista kartoittavan Pelaajabarometri 2018 -kyselytutkimuksen perusteella digitaalisia pelejä ainakin satunnaisesti pelaavien suomalaisten osuus on noin 76 prosenttia ja pelaajien keski-ikä on 38 vuotta. Aktiivisia eli vähintään kerran kuukaudessa pelaavia pelaajia on noin 60 prosenttia ja aktiivisten pelaajien keski-ikä on noin 37 vuotta. Digitaalisten pelien pelaamattomuus painottuu vanhempiin ihmisiin ja heidän keski-ikänsä on noin 58 vuotta. Mobiilipelaaminen on jatkuvasti yleistynyt, ja nykyään digitaalisten pelien pelaaminen mobiililaitteilla on selkeästi yleisempää kuin tietokoneella ja pelikonsoleilla pelaaminen. (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 24–25, 31)

Digitaalinen pelaaminen on yleisempää lapsilla, nuorilla ja nuorilla aikuisilla ja vähenee mitä vanhempia ikäluokkia tarkastellaan. Lisäksi mitä vanhempia ikäluokkia tarkastellaan, sitä suurempi on sellaisten henkilöiden osuus, jotka eivät pelaa ollenkaan digitaalisia pelejä. Esimerkiksi tarkasteltaessa digitaalisten viihdepelien, joihin eivät kuulu rahapelit eivätkä opetuspelit, pelaamista alle 20-vuotiaista vastaajista yli kolmasosa ilmoitti pelaavansa niitä päivittäin ja vain 1,5 prosenttia ilmoitti, ettei pelaa ollenkaan. 50–59-vuotiaista puolestaan jo yli puolet ilmoitti, ettei pelaa digitaalisia viihdepelejä ollenkaan ja päivittäin pelaaviksi ilmoittautui vain noin 10 prosenttia vastaajista. (Em. 34–35.)

Nuoremmat ikäluokat myös pelaavat digitaalisia pelejä monipuolisemmin, useammin ja käyttävät pelaamiseen enemmän aikaa kuin vanhemmat ikäluokat. Siinä missä nuoremmissa ikäryhmissä digitaalisten pelien lajityyppien kirjo oli monipuolinen, yli 40-vuotiaiden ikäryhmästä alkaen digitaalisten pelien lajityyppien määrä alkoi vähentyä, ja yli 50-vuotiaiden ikäryhmissä digitaalista peleistä pelattiin lähes pelkästään pulma- ja korttipelejä. Striimaaminen eli oman pelaamisen reaaliaikainen videojakelu verkossa ja mediassakin varsin paljon huomiota saanut kilpapelaaaminen eli eSports ovat vielä väestön tasolla melko harvinaisia pelaamisen muotoja. Ne ovat myös selkeästi nuorempien ikäluokkien poikien ja miesten harrastuksia. (Em. 36, 45, 61–63.)

Digitaalinen pelaaminen on myös sukupuolittunutta. Miehistä hieman suurempi osuus pelaa edes joskus digitaalisia pelejä kuin naisista. Kuitenkin huomattavasti suurempi osuus miehistä kuin naisista pelaa aktiivisesti eli vähintään kerran kuukaudessa. Miehet myös käyttävät pelaamiseen naisia enemmän aikaa ja rahaa. Lisäksi miehet ja naiset myös suosivat erityyppisiä pelejä. (Kinnunen ym. 2018, 24, 45–46, 62.)

Vastaajista 87 prosenttia ilmoitti, ettei digitaalinen pelaaminen ole aiheuttanut heille rahaan tai aikaan liittyviä ongelmia. Kaikkiaan digitaalisen pelaamisen ajankäytön ongelmia ilmoitettiin huomattavasti enemmän kuin rahankäyttöön liittyviä ongelmia. Eniten digitaaliseen pelaamiseen liittyviä ajankäytön ongelmia ilmoittivat kokeneensa nuorimmat vastaajat, joiden keskuudessa digitaalinen pelaaminen oli myös kaikkein yleisintä ja aktiivisinta. Vastaajat ovat kuitenkin voineet ymmärtää peliaikaongelman eri tavoin ja esimerkiksi lasten keskuudessa peliajan rajoittaminen vanhempien toimesta saatetaan kokea ongelmalliseksi. (Em. 49–52, 65.) Ei välttämättä ole yllättävää, että ajankäyttöön liittyviä ongelmia koettiin eniten ryhmässä, joka myös pelaa kaikista eniten ja aktiivisimmin. Toisaalta Domahidi ja Quandt (2015, 1155) esittävät, että runsaasti pelaavat aikuiset voivat olla alttiimpia runsaaseen pelaamiseen liitetuille negatiivisille merkityksille siksi, että he luultavasti kokevat enemmän omaan ajankäyttöönsä kohdistuvia vaatimuksia.

Kinnusen ym. (2018, 66) mukaan pelaamiseen liittyvät hyödyt ja haitat tunnustetaan yleisesti mutta pelaamiseen suhtaudutaan ennemmin myönteisenä kuin kielteisenä asiana. Noin puolet suomalaisista on sitä mieltä, että pelaaminen on hyödyllistä. Pelaamista haitallisena pitää noin 40 prosenttia vastaajista. Lähes viidesosa vastaajista piti pelaamista samanaikaisesti sekä hyödyllisenä että haitallisena. On kuitenkin hyvä pitää mielessä, että Pelaajabarometri 2018 tutkimuksessa ei ole tarkasteltu sitä, miten vastaajat ymmärtävät hyödyllisyyden tai haitallisuuden. Lisäksi asenteita on tarkasteltu koko digitaalisen pelaamisen osalta, jolloin on mahdollista, että tiettyihin pelitapoihin suhtaudutaan eri tavalla.

Kulttuuristen merkitysten näkökulmasta perinteiset ja yleisesti tunnistettavat digitaaliseen pelaamiseen liitetyt merkitykset lasten ja nuorten miesten toimintana saavat jonkin verran tukea tilastoista. Tilastojen perusteella digitaalinen pelaaminen painottuu nuorempiin ikäluokkiin mutta digitaalisten pelien pelaaminen on yleistynyt jatkuvasti myös vanhemmissa ikäluokissa. Voisikin todeta, että tilastojen perusteella aikuisten digitaalinen pelaaminen on jakautunutta. Nuoret aikuiset pelaavat yleisemmin, monipuolisemmin ja aktiivisemmin kuin vanhemmat aikuiset.

3 Digitaalisen pelaamisen ja aikuisuuden kulttuurisista merkityksistä

Digitaalista pelaamista yleisesti ja myös aikuisten digitaalista pelaamista on tutkittu eri tutkimusaloilla laajasti ja erilaisista näkökulmista. Rajaen tämän työn kannalta relevantin aikaisemman tutkimuksen tutkimuksiin, jotka tarkastelevat yleisesti digitaalista pelaamista tai aikuisten digitaalista pelaamista diskursiivisesta tai muutoin kulttuuristen ja sosiaalisesti tuotettavien merkitysten näkökulmasta. Digitaalisen pelaamisen kulttuurisia merkityksiä on tutkittu Suomessa vain vähän, erityisen vähäistä on tutkimus opinnäytetöiden ulkopuolella. Digitaalista pelaamista yleisellä tasolla tai aikuisten digitaalista pelaamista kulttuuristen merkitysten näkökulmasta tarkastelevaa suomalaista tutkimusta ei juuri ole. Suomessa on tutkittu digitaalisen pelaamisen kulttuurisia merkityksiä kuitenkin ainakin tarkastelemalla väkivaltapelien diskursseja mediateksteissä (Pasanen & Arjoranta 2013). Lisäksi esimerkiksi Hiltunen (2017) on tarkastellut sosiaalityön pro gradu -tutkielmassaan nuorten aikuisten uppoutuvalle pelaamiselle tuottamia merkityksiä.

Esittelen ensiksi digitaaliseen pelaamiseen liittyviä merkityksiä tarkastelevia tutkimuksia, jotka olen koonnut yhteen ja jakanut erilaisten teemojen alle. Luvun lopussa esittelen Blattererin (2007a; 2007b) tekstien kautta aikuisuutta sosiaalisena kategoriana.

3.1 Digitaalisen pelaamisen diskursseja ja merkityksiä media-aineistoissa ja tutkimuksissa

Kulttuuristen merkitysten näkökulmasta on mielekästä tarkastella, miten digitaalista pelaamista tuotetaan julkisesti. Esittelenkin seuraavaksi tutkimuksia, jotka tarkastelevat digitaalisen pelaamisen merkityksiä erilaisissa media-aineistoissa ja tieteellisissä artikkeleissa.

Williams (2003, 528, 531–533) on tutkinut videopelien representaatioita 1970–2000 julkaistuissa yhdysvaltalaisissa lehdissä. Tutkimuksessa yhdistettiin Gitlinin laadullista kehysanalyysiä ja määrällistä sisällön analyysiä. Ensimmäisissä videopelejä koskevissa lehtijutuissa ei käytetty sukupuolikehystä mutta nopeasti digitaalisia pelejä alettiin kuvata mediassa yleisesti miehisenä toimintana. Myös artikkeleissa, joissa sukupuolta ei mainita, miehinen sukupuoli toimi yleensä näkymättömänä normina. Kun naisten pelaamista käsiteltiin, sitä käsiteltiin suhteessa miesten pelaamiseen. Miehisyyshä kehyistä alettiin kuitenkin nopeasti käyttää 1970-luvun loppupuolelta lähtien. 1980- ja 1990-luvulla pelaaminen yhdistettiin miessukupuoleen biologian kautta. Pelaamisen esimerkiksi katsottiin täyttävän poikien biologisia tarpeita hyvässä ja pahassa. Videopelien alkuaikoina miehet kuvattiin tekniikasta innostuneiksi ja naiset tekniikasta

tietämättömiksi. 1990-luvun puolivälissä ilmestyi artikkeleita, joissa naisten pelaamista kuvattiin ensimmäistä kertaa positiivisten kehysten sisällä.

Aluksi digitaaliset pelit kuvattiin lehdissä aikuisten sosiaalisena muotina. Pelaajat kuvattiin työssäkäyvinä aikuisina, jotka rentoutuivat pelien parissa. Digitaalisten pelien pelaaminen vain lasten toimintana yleistyi vasta, kun pelit olivat nousseet yleiseen tietoisuuteen ja yleistyneet kodeissa. Kun kotien peliysiköt yleistyivät 1981–1982, pelaaminen esitettiin pääosin lasten toiminnaksi ja aikuisten pelaamista kuvattiin häpeälliseksi tai poikkeavaksi toiminnaksi. Vasta 1990-luvun loppupuolella tämä kehys alkoi hajota ja osassa artikkeleita aikuisten pelaaminen tuotettiin jälleen normaalina toimintana. Vähitellen pelaajien iän mainitsevat artikkelit vähentyivät. (Williams 2003, 534–536.)

McKernan (2013) on tutkinut narratiivisen analyysin avulla, miten videopelejä käsiteltiin The New York Times -lehdessä 1980–2010-luvuilla. McKernan (2013, 320, 325–256) esittää, että lehden käsitys pelaamisesta lasten toimintana vaikutti tapaan, jolla videopelejä käsiteltiin aineistossa, jolloin keskityttiin lähinnä siihen, ovatko videopelit uhkia vai hyödyllisiä lapsille. Pelien vaikutuksia aikuisiin ei juurikaan tarkasteltu. Sosiaalisen uhkan narratiivi oli hallitseva tapa kuvata videopelejä 1980- ja 1990-luvulla ja se säilyi suosittuna 2000-luvullakin. Siinä missä 1980-luvulla videopelit tuotettiin erityiseksi ja erilliseksi uhkaksi, 1990- ja 2000-luvuilla ne liitettiin yhteen muiden lapsille vaarallisten viihteenmuotojen kanssa. 1980- ja 1990-luvuilla videopelit yhdistettiin väkivaltaan ja 2000-luvulla ne yhdistettiin lasten ja nuorten ylipainoisuuteen. 1990-luvun loppuun mennessä videopelit tuotettiin yhdeksi lasten viihteen muodoksi, jota aikuisten tuli valvoa.

1980- ja 1990-lukujen vaihtoehtoisen narratiivin mukaan videopelit edistivät urheilullisuutta, kehittivät teknologista lukutaitoa ja täydensivät koulutusta. 2000-luvulla tämä vaihtoehtoinen narratiivi muuttui oleellisesti aiemmasta välineellisen hyödyllisyyden korostamisesta videopelien yhdistämiseen taiteeseen. Tämä narratiivi siirtää videopelit viihteen asemasta arvostetumpaan taiteen asemaan. (Em. 325.)

Kirkpatrick (2016) on tutkinut tietokonepelaamisen diskursseja 1980-luvun Ison-Britannian pelilehdissä. Hänen mukaansa diskurssissa keskeistä oli pelaamisen ja pelaajien erottaminen laajemmasta tietokonekulttuurista ja erityisesti tietokonenörteistä, joihin liittyi negatiivisia konnotaatioita. Keskeinen muutos pelaamisen diskurssissa oli erottautuminen tekniikasta ja tietokoneista pelaamista määrittelevänä kontekstina ja pelaamisen yhdistäminen populaariviihdekulttuuriin. Tässä erottautumisessa käytettiin hyväksi pelaamiseen liitettyjä negatiivisia stereotypioita, kuten addiktiota ja sosiaalisten taitojen puutteita. Uusi pelaajan

identiteettiä sai osan hoidostaan ja vetovoimastaan juuri peleihin liitetystä negatiivisista kommenteista. Pelaaminen tuotettiin nuorekkaaksi, miehiseksi ja kapinalliseksi, mikä muistutti aikaisemman sukupolven median tapaa kuvata rock musiikkia.

Sairauden, patologisuuden, riippuvuuden ja huumeiden käyttöön liittyviä metaforia yhdistettiin pelaamiseen pelilehtien pelaamisen diskurssissa positiivisessa merkityksessä. Aiemmin tietokoneen käyttöön ja tietokonenörteihin liitetty addiktio sai pelaamisen diskurssissa uuden positiivisen merkityksen villitsevästä koukuttavuutena. Oikeiden tai hyvien pelien tuli olla koukuttavia ja addiktoivia. Pelaaminen tuotettiin huumeiden käytön kaltaiseksi ilmiöksi, joka avautuu vain sisäpiiriläisille. Autenttisen pelaajan positio tuotettiin liittämällä hienovaraisesti yhteen negatiivisia stereotyyppisiä ja kuvauksia validiudesta ja kelvollisuudesta. Samanaikaisesti kun tuotettiin pelaamisen normaaliutta ja luonnollista asemaa ajanvietteenä, pelaamisen diskurssiin liitettiin myös negatiivisia stereotyyppisiä, jotka saivat uuden positiivisen merkityksen osana pelaamista. Tämä prosessi tuotti käsityksen pelaamisesta, jossa pelaamisen patologisuudesta tuli normaalia. Oikea tapa olla pelaaja oli olla hieman epänormaali. (Kirkpatrick 2016, 1140, 1451–1452.)

Kirkpatrick (2016, 1448) väittää, että pyrkiessään erottautumaan aikaisemmasta tietokonekulttuurista, johon liitettiin vahvasti epänormaaliuden ja patologisuuden leima, peliala ei onnistunut sijoittamaan pelaamista minnekään muuallekaan. Itseasiassa uudessa pelilehdissä tuotetussa pelaamisen diskurssissa pelaaminen kehystettiin entistä vahvemmin addiktion käsitteillä. Uudelleenasetointi oli todellinen mutta lopputulos oli jossakin alkuperäisen tietokonekulttuurin ja tavoitellun aseman välimaastossa. Aivan kuten pelaamisen erottaminen lapsuudesta ei johtanut siihen, että pelaaminen määrittyisi puhtaasti aikuisten toiminnaksi vaan joksikin siltä väliltä.

Shaw (2010, 404) on tutkinut lehdissä ja akateemisissa tutkimuksissa esiintyviä videopelikulttuurin diskursseja. Hän on tulkinnut diskursseja tarkastelemalla sitä, miten aineistossa puhutaan siitä, ketkä videopelejä pelaavat, kuinka he pelaavat ja mitä he pelaavat. Hänen mukaansa tällainen lähestymistapa mahdollistaa monipuolisemman diskurssien tulkinnan, kuin jos lähtökohdaksi otettaisiin prototyyppinen pelaajan identiteetti tai pelaajan stereotyyppi.

Tulosten perusteella diskurssit tuottavatkin monipuolisemman kuvan pelaamisesta kuin yleisesti uskotaan. Kuitenkin videopelikulttuuri tuotetaan aineistossa erityiseksi ja valtavirtakulttuurista erilliseksi osa-alueeksi. Tämä rohkaisee Shawin mukaan tutkimaan vain pelaajiksi identifioituvia eikä pelaamista laaja-alaisemmin tai laajempaan useita elämänalueita koskettavana ilmiönä. Shaw esittää, että se millaiseksi videopelikulttuuri määritellään vaikuttaa siihen, miten sitä tutkitaan. Hän pyrkiikin argumentoimaan artikkelissa sen puolesta, että pelejä ja pelaamista tutkittaisiin osana

kulttuuria eikä vain erillisenä pelikulttuurina. Lisäksi hän esittää, että pelejä koskevissa tutkimuksissa pitäisi reflektiivisesti pohtia, millaisia pelikulttuurin määrittelyjä käytetään tai tehdään ja mitä niiden avulla tullaan tuottaneeksi. (Shaw 2010, 404, 416.)

Shawin (2010, 408–409) mukaan lehtiartikkeleissa usein esitetään, että videopelien pelaajat eivät ole välttämättä niitä keitä niiden oletetaan olevan. Lehtiartikkeleissa oletuksena on jokin stereotyyppinen kuva pelaajasta, jota vasten poikkeukset asetetaan. Näin oletukset oikeastaan tulevat vahvistetuiksi, eivät kumotuiksi. Myös tutkimuksissa stereotyyppinen kuva pelaajasta vaikuttaa tutkimusten taustalla. Tällöin stereotyyppistä poikkeavia tutkitaan ikään kuin "toisina", joita verrataan dominoivaan määritelmään. Tämä näkyy erityisesti tutkimuksissa, joissa keskitytään johonkin erityiseksi tuotettuun pelaajaryhmään, kuten naispelaajat.

Lehtiartikkeleissa pelikulttuurin määritelmän suhde siihen, miten ihmiset pelaavat, kattaa monia aiheita, joissa tuotetaan joko positiivisia tai negatiivisia konnotaatioita. Yhdeksi ongelmaksi Shaw esittää sen, että akateemisissa pelitutkimuksissa usein yritetään kumota negatiiviset väitteet mutta ei kyseenalaisteta positiivisia väitteitä. Lisäksi sekä journalistit että tutkijat esittävät pelaamisen hyvin sosiaalisesti ja tämä asetetaan vastakkain negatiivisen yksinpelaajan stereotyypin kanssa. Yksinpelaamiseen liittyviä negatiivisia konnotaatioita ei myöskään usein kritisoida. Pelaamisen määrittäminen sosiaalisesti saattaa olla pakollista, jotta voidaan ylipäänsä puhua pelikulttuurista. (Em. 411–413.)

Shawin tutkimuksen perusteella videopelikulttuuri tuotetaan journalistien ja akateemikoiden artikkeleissa erityiseksi ja muusta valtavirtakulttuurista erilliseksi ilmiöksi erityisesti keskustelemalla vaikutuksista, joita videopeleillä on (muuhun) kulttuuriin. Videopelikulttuuri tuotetaan siis valtavirran ulkopuolella olevaksi asiaksi, joka kuitenkin vaikuttaa populaarikulttuuriin. Tällä näkemyksellä on ideologiset ja poliittiset seuraamukset, koska tällöin videopelejä voidaan vähätellä sekä viihteen muotona että "tois(t)en" kulttuurina. Pelikulttuurin määrittäminen muusta kulttuurista erilliseksi voi liittyä yleisiin tutkimuskäytäntöihin. Tutkittava kohde on aina jotenkin rajattava ja määriteltävä, että sitä voitaisiin tutkia. Lisäksi pelikulttuurin määrittäminen erityiseksi, voi liittyä pyrkimykseen tuottaa videopelit vakavasti otettaviksi kulttuurintuotteiksi. (Em. 414–415.)

Mosberg Iversen (2016) on tutkinut foucault'laisen diskurssi- ja valtakäsityksen näkökulmasta, millaisia merkityksiä yli 60-vuotiaille tuotetaan ikääntyvien digitaalista pelaamista koskevissa tutkimuksissa. Erityisesti hän keskittyi aineiston kohtiin, joissa perusteltiin tutkimusta, käsiteltiin tutkimuksen tavoitteita ja kuvattiin ikääntyviä aikuisia.

Mosberg Iversen (2016, 20) erotti aineistosta kaksi dominoivaa diskurssia: Pelaajan muodostaminen ja ylläpitäminen sekä pelaajan suhde digitaalisiin peleihin. Ensimmäisessä diskurssissa tutkimuksia perustellaan sillä, että ne etsivät tapoja parantaa ikääntyvien elämänlaatua. Samalla ikääntyneet tuotetaan kuitenkin ongelmallisiksi talouden toimijoiksi, jotka kuluttavat jo entisestään vaikeuksissa olevien yhteiskuntien resursseja. Tällä diskurssilla tuotettiin myös monessa tutkimuksessa vanhuksien kasvava määrä länsimaissa yhteiskunnan haasteeksi. Toinen dominoiva diskurssi liittyy ikääntyvien aikuisten digitaalisia pelejä koskevien tarpeiden, motivaatioiden ja asenteiden ymmärtämiseen. Tämä tuottaa samalla ikääntyvät aikuiset hyödyntämättömänä ja houkuttelevana kuluttajaryhmänä. Tutkimuksissa pelaaminen myös esitetään välineellisenä keinona ylläpitää ikääntyvien terveyttä ja toimintakykyä, eikä esimerkiksi nautinnon, mielihyvän tai luovuuden näkökulmasta.

Mosberg Iversenin (2016, 20) mukaan ikääntyvät myös usein itse korostivat digitaalisen pelaamisen opettavia ja harjoittavia tekijöitä. Näin myös tutkittavat itse näyttäisivät tukeutuvan samoihin subjektiasemiin kuin tutkijat. Keskeistä tällöin on se, että ikääntymisen yhteydessä pelaaminen määritellään sosiaalisesti arvokkaaksi ja erityisesti keinoksi ylläpitää terveyttä ja toimintakykyä.

3.2 Digitaalinen pelaaminen ja pelaajan identiteetti sosiaalisina kategorioina

Pelaajan käsite vaikuttaa helposti itsestään selvältä käsitteeltä, joka kiinteästi liittyy digitaaliseen pelaamiseen toimintana. Usein tutkimuksissa pelaajaksi määritellään ihminen, joka täyttää jonkin etukäteen määritetyn pelaajan määritelmän, esimerkiksi käyttää pelaamiseen tietyn verran aikaa jollakin aikavälillä. Digitaalinen pelaaminen toimintana ei kuitenkaan automaattisesti aseta ihmisiä erityiseen pelaajan sosiaaliseen kategoriaan. Vaikka pelaajan käsitteellä voidaan ymmärtää kaikki, jotka toiminnallaan täyttävät pelaamisen määritelmän, liittyy arkikielessä pelaajan käsitteeseen erilaisia merkityksiä ja konnotaatioita.

Ihmiset eivät välttämättä määrittele itseään pelaajiksi, vaikka he pelaisivatkin digitaalisia pelejä. Kallion, Mäyrän ja Kaipaisen (2009, 9) mukaan vain 8 prosenttia satunnaisesti digitaalisia pelejä pelaavista pitää itseään peliharrastajana. Heidän mukaansa on myös mahdollista, että kaikki satunnaispelaajat eivät halua tai osaa kertoa pelaamisestaan juuri satunnaisuuden takia. Satunnaisesti pelejä käyttävät eivät edes välttämättä pidä itseään pelaajina.

Shaw (2012, 39–40) tutki grounded theory menetelmän avulla, miksi seksuaalisuuden, sukupuolen tai etnisyyden mukaan marginaalisiin ryhmiin kuuluvat identifioituivat tai eivät identifioitu pelaajan kategoriaan. Tutkimuksen perusteella haastateltujen seksuaalisuus, sukupuoli tai etninen tausta eivät olleet yhteydessä siihen identifioituivatko he pelaajiksi vai eivät. Aineiston perusteella

haastatellut eivät halunneet identifioitua pelaajiksi pelaamiseen liittyvien negatiivisten konnotaatioiden takia. Haastatellut hylkäsivät pelaajan identiteetin sen takia, että he katsoivat pelaamisen olevan esimerkiksi toisarvoisessa asemassa mediakulttuurin valtavirtaan nähden, häpeällistä mielihyvää tai lapsellista ja joutavaa ajanvietettä.

Digitaalinen pelaaminen voi myös tapahtua kontekstissa, joka tuottaa ristiriitaa eri kategorioiden välille. Esimerkiksi ihmiset, jotka pelaavat virtuaalisissa pelimaailmoissa ja keräävät niissä virtuaalista valuuttaa tai objekteja ja myyvät ne sitten eteenpäin (real money trade), tekivät itse selkeän eron työpelaamisen ja vapaa-ajalla tapahtuvan pelaamisen välille. Myöskään toiset pelaajat eivät määritelleet tätä työpelaamista oikeaksi pelaamiseksi. Tämä on osoitus siitä, että vaikka toiminta täyttää digitaalisen pelaamisen määritelmän se ei välttämättä tule sosiaalisesti määritellyksi oikeaksi pelaamiseksi. Tämä on myös yksi käytännön osoitus työn ja pelaamisen ristiriitaisesta suhteesta. (Lee & Lin 2011, 452, 462–463.)

Tutkimuksissa ei ole juurikaan käsitelty aikuisten digitaalista pelaamista sosiaalisen identiteetin näkökulmasta. Kuitenkin aikaisemmat aikuisten digitaalista pelaamista käsittelevät tutkimukset tarjoavat mielenkiintoisia pohdinnan aihioita myös sosiaalisen identiteetin näkökulmasta.

Quandt, Grueninger ja Wimmer (2009) tutkivat, miten digitaalinen pelaaminen yhdistyy vanhempien aikuisten elämään. Tutkimuksen tarkoituksena oli kuvata sisällön analyysin välinein aikuisten digitaalisen pelaamisen käyttöä, kokemuksia ja pelaamiseen liittyviä yleisimpiä ongelmia. Aineisto koostui 21 35–73-vuotiaan saksalaisen pelaajan haastattelusta.

Tutkimuksen perusteella vanhempien ihmisten pelaamista pidetään poikkeavana normista. Vanhemmat pelaajat myös itse kokevat usein, että heidän kumppaninsa ja vertaisensa eivät pidä pelaamista sopivana heidän ikäisilleen. Haastateltujen mukaan pelaamista ei pidetä sopivana harrastuksena vanhemmille tai täysi-ikäisille ihmisille ja vertaiset pitivät pelaamista lapsellisena. Vaikkakin lapset yleensä suhtautuivat vanhempien pelaamiseen positiivisesti, se nähtiin kuitenkin epätavallisena. Haastateltujen mukaan konflikteja syntyi sen takia, että pelaaminen vie aikaa muilta toimilta ja koska elämänkumppaneilla ei ole kokemusta peleistä eivätkä he siten ymmärrä siihen liittyvää nautintoa. Erityisesti perheelliset pelaajat ajoittivatkin pelaamisen usein myöhäisillalle ja yölle välttääkseen ristiriitoja. (Em. 41–45.)

De Shutter, Brown ja Vanden Abeele (2015) ovat tutkineet flaamilaisien, yli 45-vuotiaiden digitaalista pelaamista domestikaatioteorian näkökulmasta. Siinä missä tietokoneisiin liittyvää asiantuntijuutta pidetään positiivisena status symbolina vanhempien aikuisten kohdalla,

digitaaliseen pelaamiseen liittyvää asiantuntijuutta arvostetaan huomattavasti vähemmän (De Shutter, Brown & Vanden Abeele 2015, 1181).

Suurimmalle osalle tutkittavista aikuisista digitaalinen pelaaminen oli yksityinen asia, josta ei juurikaan keskusteltu muiden kanssa. Digitaalista pelaamista ei pidetty tärkeänä aiheena ja osa koki, ettei se ollut sopivaa toimintaa tutkittavien ikäisille. Hyvin harvat tutkittavista myöskään pitivät itseään pelaajina. Tutkimukseen osallistuneista kuitenkin osa ilmoitti, että digitaalisesta pelaamisesta oli tullut osa heidän identiteettiään. Tämä ei kuitenkaan näkynyt julkisessa esiintymisessä tai sisustuksessa. (Em. 1179–1180.)

De Shutter ja kumppanit (2015, 1179–1183) tulkitsevat etteivät vanhemmat aikuiset pidä digitaalista pelaamista tai pelejä tärkeinä itsensä esittämisen kannalta. Vanhempien aikuisten henkilökohtaiset merkitykset digitaalisesta pelaamisesta eivät välity julkisiksi merkityksiksi. Toisaalta innokkaasti digitaalisiin peleihin suhtautuvien vanhempien aikuisten kotouttamisprosessi on rajoitettua, koska vanhempien aikuisten digitaaliseen pelaamiseen liitetyt sosiaaliset merkitykset vaikeuttavat sitä.

3.3 Mediankäytön ja digitaalisen pelaamisen oikeuttaminen ja normalisointi

Mediankäytön ja digitaalisen pelaamisen oikeuttaminen ja normalisointi ovat toistuvia teemoja aikaisemmassa tutkimuksessa. Aikuisten digitaaliseen pelaamiseen ja mediankäyttöön laajemminkin näyttää tutkimuksen perusteella liittyvän tekijöitä, joiden takia kyseisiä toimintoja oikeutetaan ja normalisoidaan.

Alasuutari, Luomanen ja Peteri (2013) tarkastelivat 89 laadullisen haastattelun pohjalta, kuinka ihmiset neuvottelivat uudessa mediaympäristössä mediankäytön valinnoistaan ja periaatteistaan suhteessa vallitseviin diskursseihin. Heidän mukaansa ihmiset puhuivat erilaisista mediankäyttötavoistaan rennosti, mutta tarkemmin analysoituna puhe sisälsi paljon diskursiivisia keinoja, joilla representoitiin sopivaa käyttöä ja oikeutettiin käytäntöjä. Kulttuurinen harrastuksen kategoria tarjoaa ihmisille kehyksen ja oikeutuksen median käytölle. Harrastus repertuaarin käyttö asettaa mediankäytön laajempaan kontekstiin. Samalla se erottaa vakavan ja pitkäaikaisen mediankäytön pinnallisesta ja satunnaisesta käytöstä. Harrastus kategorian käytöllä korostetaan myös toiminnan jatkuvuutta haastateltavien elämässä, kun toimintaan yhdistetään pitkään jatkunut kiinnostus. (Alasuutari, Luomanen ja Peteri 2013, 469–470.)

Alasuutari, Luomanen ja Peteri (2013, 460, 470) tulkitsevat, että haastateltavien eksplisiittisesti ja implisiittisesti tuottamat oikeutukset vapaa-ajankäytölleen kuvastaa modernia kulttuuria ja nykyistä

talouselämää, jonka yhtenä keskeisenä ideana on rationaalinen ja tuottava ihminen, jonka tulisi kehittää itseään myös vapaa-ajalla. Vaikka median käyttö asettuu yleensä vapaa-aikaan, siihen käytetään aikaa, jonka voisi käyttää muuhun toimintaan. Kirjoittajat esittävät, että tämän takia mediankäyttö liitetään mieluummin korkeakulttuuriin kevyen viihteen sijasta tai se esitetään vakavasti otettavana toimintana, kuten harrastuksena.

Aikuisten suhdetta juuri digitaaliseen pelaamiseen tarkemmin tutkinut Thornham (2009) tarkasteli etnografisella tutkimusotteella brittiläisistä aikuisista koostuvissa kotitalouksissa, miten ja miksi aikuiset pelaajat oikeuttivat, normalisoivat ja rationalisoivat pelaamista ja videopelikonsolin omistamista. Thornhamin (2009, 142, 156) mukaan aikuiset eivät vain oikeuta digitaalista pelaamista vaan oikeuttavat sen myös jonain muuna kuin nautintona, todellisuudenpakona tai viihteenä, jollaisina teoreetikot ja peliteollisuus digitaalisen pelaamisen ja pelit yleensä esittävät. Tutkittavat aikuiset tuottivat digitaalisen pelaamisen vakavaksi, rationaaliseksi ja loogiseksi ajanvietteeksi. Hänen mukaansa aikuispelaajilla on ristiriitainen suhde peleihin ja pelaamiseen, mikä liittyy laajempiin nautinnon, aikuisuuden ja leikin diskursseihin. Thornhamin mukaan käsitykset pelaamisesta pitäisikin ymmärtää suhteessa näihin laajempiin diskursseihin, jotka koskevat työtä ja leikkiä, aikuisuutta ja lapsuutta, vapaa-aikaa ja kotitalouden aktiviteetteja. Thornham esittää, että erityisesti aikuisuuden ja leikin tai pelaamisen suhdetta tulisi tutkia tarkemmin.

Thornhamin (2009, 155–156) mukaan pelaaminen on ristiriidassa työelämän ajallisen rakenteen kanssa, jossa jokaisella tunnilla on tarkoitus tai merkitys. Pelaaminen on jotain, mitä varten täytyy ottaa aikaa. Suurin osa tutkittavista aikuisista ilmaisi tuntevansa, että heillä olisi tärkeämpääkin tekemistä kuin pelaaminen, mikä saattoi olla yksi tekijä, jonka takia pelaamista pyrittiin oikeuttamaan. Thornhamin mukaan leikki ymmärretään lasten kohdalla oppimisen välineenä mutta samat argumentit eivät ole päteviä, kun leikki tai pelaaminen koskee aikuisten ajanvietettä. Van Leeuwenin ja Westwoodin (2008, 159–160) mukaan leikki on asetettu työlle ja muulle yhteisöä aktiivisesti auttavalle toiminnalle vastaiseksi. Leikin yhdistyminen aikuisten kohdalla moraalisesti epäilyttävään toimetttömyyden tai joutilaisuuden ideaan on ollut perustana tutkimuksille, joissa on osoitettu leikin terveys- ja hyvinvointi etuja. Negatiiviset sosiokulttuuriset asenteet, joiden mukaan aikuisten leikki on mitätöntä ja triviaali poikkeus vallitsevasta työetiikasta, ovat synnyttäneet useita kiertoilmauksia leikille, kuten harrastus, ajanviete ja viihdyke.

Lasten leikkiä ja aikuisten pelaamista käsitellyt Brougère (1999) esittää samanlaisia näkemyksiä. Brougère (1999, 134–137) on tarkastellut oppimisen näkökulmasta, kuinka legitiimi erottelu lasten

leikin ja aikuisten pelaamisen välillä on. Erityisesti hän kritisoi käsitystä, että lasten kohdalla leikki esitetään merkitykseltään erilaiseksi kuin aikuisten kohdalla. Lapsilla kaikki leikki yhdistetään oppimiseen, mutta aikuisten pelaamisen kohdalla tehdään selkeä ero viihdekäytön ja muiden käyttötarkoitusten, kuten oppimiskäytön välillä. Hänen mukaansa sosiaalisesti rakentunut käsitys lapsuudesta, joka korostaa leikin merkitystä oppimisen kannalta, yhdistää leikin juuri lapsuuteen. Käsitys leikistä liittyy siis siihen, millaiseksi lapsuus nykyään määritellään. Leikin yhdistyminen lapsuuteen toimii negatiivisena leimana aikuisten pelaamisen kohdalla.

Myös Hänninen (2003) on esittänyt hieman samansuuntaisia näkemyksiä leikin käsitteen suhteen. Hänninen (2003, 11, 127) on eritellyt antropologisessa tutkimuksessa käytettyjen leikki-käsitteiden sisältämiä dikotomisii järjestyksiä, joita ovat leikki ja työ, leikki ja pyhä sekä aikuisuus ja leikki. Hännisen näkemyksen mukaan leikki lasten toimintana on yleisin ja lähes kokonaan annettuna otettu leikkiä koskeva lausuma. Siihen sisältyy merkitys, että leikki on vain leikkiä verrattuna työhön ja pyhään sekä se, että leikki ei kuulu aikuisille.

Thornham (2009, 147, 151, 156) esittää, että nautinto on keskeinen tekijä aikuisten ongelmallisessa suhteessa pelaamiseen. Kyse ei ole vain siitä, että aikuiset ottavat aikaa pelataksaan ja siten toimivat hyväksytyjen aikuisuutta koskevien kulttuuristen käsitysten vastaisesti vaan erityisesti siitä, että he kokevat kyseisen toiminnan nautinnolliseksi. Thornhamin tutkimuksessa tutkittavat eivät kuitenkaan puheissaan liittäneet nautintoa digitaaliseen pelaamiseen, vaikka he käyttivät siihen suuren osan vapaa-ajastaan. Tämän sijaan tutkittavat rationalisoivat digitaalista pelaamistaan sosiaalisesti toiminnaksi. Aikuiset tuottivat sosiaalisen, fyysisesti ystävien kanssa tapahtuvan pelaamisen, normaaliksi ja yksinpelaamisen epänormaaliksi. Yksinpelaaminen yhdistettiin nörttipelaajiin ja nämä määriteltiin sosiaalisesti poikkeaviksi joko peligenren tai pelaamiseen käytetyn liiallisen ajan perusteella ja heihin liitettiin myös kyseenalaisen seksuaalisuuden määreitä. Thornhamin mukaan onkin mielenkiintoista, että tekijät, jotka perinteisesti liitetään pelinautintoon, kuten immersio, todellisuudenpako, fantasian täyttyminen ja pelattavuus, liitettiin juuri nörttiyden, perversioiden ja homoseksuaalisuuden uhkiin. Heteroseksuaalisuus puolestaan liitettiin normaaliksi määritettyyn sosiaaliseen pelaamiseen. Jos nautinto mainittiin, se yhdistettiin sosiaalisuuteen eikä itse pelaamiseen. Näin nautintoa ei liitetty niinkään pelaamiseen vaan ystävien läsnäoloon sosiaalisessa ympäristössä. Thornham väittääkin, että juuri nautinnon ja aikuisuuden välinen ristiriitainen suhde saa aikuiset puolustelemaan pelikäytäntöjä.

Thornhamin tutkimuksen perusteella ristiriitaisuus syntyy siis siitä, että pelaaminen ei sovi kulttuurisesti hyväksytyihin aikuisuuden käsityksiin mutta se koetaan kuitenkin nautinnolliseksi

toiminnaksi ja siihen käytetään aikaa, jolloin sitä yritetään puolustella ja oikeuttaa tuottamalla se aikuisuuteen paremmin sopivaksi, esimerkiksi korostamalla sen sosiaalisuutta ja siitä saatavia hyötyjä.

Edellä sanottuun mielenkiintoisen kontrastin tuo se, että Aarsandin (2012) mukaan nuorten kohdalla hauskanpito on yksi keskeisistä keinoista tuottaa digitaalisen pelaamisen tavanomaisuutta. Aarsand (2012, 962–964) on tarkastellut diskursiivisen psykologian näkökulmasta, kuinka huolen diskursseihin suhtaudutaan ja kuinka hardcore- ja kasuaalipelaajan stereotyyppijä käsitellään tai miten ne ilmenevät, kun tanskalaiset teini-ikäiset kuvailevat digitaalisten pelien käyttöä. Aarsand analysoi, miten fokusryhmähaastatteluissa toimijat käyttävät erilaisia tulkintarepertuaareja ja rakentavat erilaisia identiteetti-positioita tuottaessaan tavanomaisuutta, kun he kuvaavat omia ja toisten pelikäytäntöjä.

Hardcore- ja kasuaalipelaajien stereotyyppien avulla tuotettiin kolmas positio, tavanomainen teinipelaaja, jossa yhdistyy monia kahden stereotyypin elementtejä. Hardcorepelaajan stereotyyppiin liitetään helposti ongelmallisia piirteitä, kuten ongelmapelaaminen, joten siihen tehtiin eroa monin keinoin. Pelaamisen tuottaminen hauskanpitoa ja pelaamisen hallitsemisen kuvaukset olivat keskeisiä keinoja erottautua hardcorepelaajan positiosta. Tavanomaiseen teinipelaajan positioon liittyy kattava kokemus monenlaisista peleistä, huvikseen pelaaminen tai pelaaminen sen takia, että se on hauskaa, kontrolli omasta pelaamisesta ja tietämys myös hardcorepeleistä. Tavanomaisen teinipelaajan positiota voidaan pitää vaihtoehtona kasuaali- ja hardcorepelaajien positiolle. (Em. 972–974.)

Aikaisemman tutkimusten perusteella aikuisten suhde digitaaliseen pelaamiseen vaikuttaa ristiriitaiselta. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että digitaalinen pelaaminen ja aikuisuus olisivat automaattisesti ristiriitaisia vaan niitä koskevat käsitykset ja niiden välinen suhde tuotetaan aina tilanteisesti. Hallitsevat vahvat diskurssit ovat kuitenkin helpommin tuotettavissa ja ne myös tunnistetaan helpommin kuin marginaalisemmat merkitykset. Siitä huolimatta näiden yleistyneiden käsitysten rinnalla voidaan tuottaa myös vaihtoehtoisia merkityksiä.

3.4 Aikuisuus sosiaalisena kategoriana

Vaikka en tässä tutkimuksessa tarkastele varsinaisesti aikuisuuden tuottamista vaan aikuisten digitaalisen pelaamiselle tuotettuja merkityksiä, on aikuisen identiteetin ja aikuisuuden tuottaminen osa tutkittavaa aihetta. Samalla, kun aineistossa tuotetaan merkityksiä aikuisten digitaalisesta pelaamisesta, tuotetaan ohessa merkityksiä myös aikuisista ja aikuisuudesta.

Blatterer (2007a) esittelee aikuisuuden käsitteen historiaa lyhyesti aikaisemman kirjallisuuden pohjalta. Aikuisuuden käsite elämänvaiheena on varsin nuori käsite englannin kielessä. Aikuisuuden käsite yleistyi 1800-luvun loppu puolelta alkaen ja kesti aikansa ennen kuin aikuisuuden sosiaalinen merkitys saavutti normatiivista voimaa. Aikuisuutta sosiaalisena kategoriana ei tunnettu esiteollisissa länsimaisissa kulttuureissa. Lapset erotettiin miehen ja naisen kategorioista. Yhdysvalloissa aikuisuuden käsite tuli hallitsevaksi 1900-luvun alkupuolella. Aikuisuuden käsite liitettiin erityisesti psykologiseen kypsyyskäsitykseen ja näin ollen se liittyi individualisoitumisen prosesseihin. Psykologisesta kypsyudesta tulikin aikuisuuden metafora. 1800–1900 -lukujen vaihteessa aikuisuus sai merkityksen keskeisenä elämänvaiheena, joka sijaitsee nuoruuden ja vanhuuden välissä. Nuoruus sisäisine kuohuntoineen sai merkityksen aikuisuuteen valmistavana elämänvaiheena ja aikuisuudesta tuli nuoruuden kehityksellinen tavoite. Toisen maailmansodan aikana aikuisuuden käsite nousi yleiseen tietoisuuteen ja osaksi arkielämää saavutettavana ja haluttavana elämänvaiheena, joka merkitsi nuoruuden epäkypsyyden päättymistä. (Blatterer 2007a, 11–12)

Kypsyys toimiikin keskeisenä aikuisuuden metaforana ja kattaa normatiiviset aikuisuuden saavutukset ja ominaisuudet. Kypsyys käsittää biologisen, psykologisen ja sosiaalisen kypsyyden. Kypsyydellä viitataan usein juuri psykologisiin ja sosiaalisiin kompetensseihin ja kykyihin. Kun kypsyys yhdistetään aikuisuuteen, se saa merkityksen biologisen, psykologisen ja sosiaalisen kehityksen päätepisteenä. Kypsyys saa erilaisia merkityksiä eri kulttuureissa ja eri aikoina. (Em. 12.)

Vaikka länsimaisesta nykyculttuurista puuttuukin kaiken kattavat institutionalisoidut aikuisuuteen siirtymisen riitit, on olemassa useita perinteisiä merkitsijöitä, joiden avulla ihmiset ymmärretään ja identifioidaan aikuisiksi. Näitä merkitsijöitä ovat muun muassa avioliitto, vakituinen työ, äänioikeus, vanhemmuus, itsenäinen asuminen ja vakaat ihmissuhteet. Aikuisuuden nykyiseen kulttuuriseen sanastoon liittyy olennaisesti vastuu ja sitoutuminen. Nämä perinteiset aikuisuuden merkitsijät tarjoavat sosiaalisen kehityksen norminmukaiselle aikuisuudelle. Aikuisuuden merkitsijät ja niiden normin mukainen toteuttaminen ovat kulttuurikohtaisia. Arkielämässä usein itsestään selvänä pidettyyn aikuisuuden käsitteeseen liittyy useita erilaisia ja usein keskenään ristiriitaisia tekijöitä, jotka ovat jännitteessä keskenään. Kuitenkin aikuisuus säilyy keskeisenä elämänvaiheena, johon lapsuudesta siirrytään ja joka vanhuudessa on jätetty taakse. (Blatterer 2007a, 16–19.)

Aikuisuuden sosiaalinen merkittävyys ei ole kadonnut. Aikuisuus nyky-yhteiskunnassa tarkoittaa sitä, että ihminen tunnustetaan yhteiskunnan täysivaltaiseksi jäseneksi erilaisissa konteksteissa ja

sosiaalisen vuorovaikutuksen tasoilla. Yksi esimerkki aikuisuuden yhteydestä täysivaltaiseen toimijuuteen ja yhteiskunnan jäsenyyteen ilmenee siinä, miten aikuiset, jotka eivät täytä täyden kompetenssin ideaaleja, kuten vammaiset, heikot ja raihnaiset, siirretään vähemmistöön lapsellistamalla heidät (Em. 52, 58).

Blattererin (2007b, 776, 778) mukaan uusien käytäntöjen ja normien välillä on viive, jonka seurauksena syntyy jännitteitä, koska uudet käytännöt eivät ole vanhojen normien mukaisia. Aikuisuuden suhteen tämä tarkoittaa sitä, että nykyään käytännöt ovat muuttuneet, jolloin perinteisten aikuisuuden normien täyttäminen vaikeutuu. Käytännöt voivat kuitenkin olla rakenteellisesti palkitsevia, mutta niitä ei sosiaalisesti tunnisteta eri aikana syntyneiden aikuisuuden normien mukaisiksi.

Blatterer (2007b, 776) nimittää pidennetyn nuoruuden teesiksi sitä, että nykyisiä olosuhteita ja sosiaalisia trendejä verrataan aikuisuuden vakiomalliin ja päädytään esittämään, että nykyisin aikuistuminen kestää kauemmin kuin ennen. Hänen mukaansa sosiaalitieteilijät havaitsevat ongelmaksi juuri siirtymisen aikuisuuteen mutta aikuisuus ja sen merkitys itsessään jää analyysin ulkopuolelle. Sosiaalitieteelliset tutkimukset ja median puhuvat ylläpitävät itsestään selvinä pidettyjä aikuisuuden käsityksiä ja aikuistumisen ongelmallisuutta. Nykyään nuorten aikuisten elämään kuuluu käytäntöjä ja asenteita, jotka yhdistyvät länsimaissa keskenkasvuisuuteen.

Blatterer (2007b, 786–787) esittää, että maailmansotien jälkeen muodostunutta normatiivista aikuisuuden vakiomallia (standard model of adulthood) käytetään yhä tutkimuksissa lähtökohtana, johon ihmisten toimintaa ja käytäntöjä verrataan. Tämän takia aikuisuus elämänvaiheena säilyy käsitteellisesti määrätynlaisena ja itsestäänselvyytenä eikä siihen kohdisteta analyysia. Vaikka aikuisuuden vakiomalliin liittyy yhä jonkin verran normatiivista voimaa, se ei enää ole pätevä vertauskohta toiminnalle ja käytännöille tutkimuksissa. Aikuisuuden merkitykset rakentuvat yksilöiden käytäntöjen perusteella ja näissä käytännöissä aikuisuuden käsityksiä jatkuvasti haastetaan ja tuotetaan uudelleen.

Aikuisuuden sosiaalinen tuottaminen ja tunnistaminen ovat keskeisiä myös tässä tutkimuksessa ja tässä mielessä Blattererin näkemykset ovat relevantteja ja tarjoavat yhden vertailukohdan tutkimukseni tuloksille. Blattererin muotoilut aikuisuudesta liikkuvat kuitenkin abstraktilla ja teoreettisella tasolla eivätkä juuri käsittele sitä, miten aikuisen kategoriaa käytetään aktuaalisissa tilanteissa.

Digitaalista pelaamista voi pitää esimerkkinä toiminnasta, joka ei ainakaan täysin sovi perinteiseen aikuisuuden kulttuuriin käsityksiin. Koska digitaalinen pelaaminen on kuitenkin varsin nopeasti yleistynyt myös vanhempien ihmisten keskuudessa, voisi olettaa, että se aiheuttaa jännitteitä aikuisuuden kulttuuristen käsitysten kanssa. Onkin mielenkiintoista tarkastella, millaista suhdetta aikuisuuden ja digitaalisen pelaamisen välille tuotetaan aineistossa. Onko aineistossa nähtävissä Blattererin esittämää viivettä nykyisten käytäntöjen ja vanhojen normien välillä vai ylitetäänkö mahdollinen ristiriita tuottamalla vaihtoehtoisia aikuisuuden tai digitaalisen pelaamisen määritelmiä?

Edellä olen esitellyt aikaisempia tutkimuksia ja kirjallisuutta, joiden avulla perustelen aikuisuuden, digitaalisen pelaamisen ja pelaajan kategorian tarkastelua sosiaalisesti ja tilanteisesti määriteltävinä ilmiöinä sen sijaan, että tutkimuksessa sitouduttaisiin aiemmin tuotettuihin määritelmiin. Ymmärrän tässä tutkimuksessa aikuisten digitaalisen pelaamisen merkitykset diskursiivissa käytännöissä määrittyviksi ja tarkastelen niiden tuottamista aikuisten digitaalista pelaamista koskevilla internetkeskusteluilla. Tutkimuksissa, joissa tutkittavat, informantit tai aineisto pakotetaan digitaaliseen pelaamiseen ja aikuisuuteen liittyviin etukäteen tehtyihin määritelmiin, ei ole mahdollista tarkastella, miten ihmiset itse käyttävät ja tuottavat näitä määritelmiä. Tällöin tutkijat osallistuvat tiettyjen määritelmien ylläpitämiseen ja vahvistamiseen. Nämä valinnat heijastuvat myös tutkimustuloksiin.

4 Tutkimusmenetelmä

4.1 Positiointiteorian teoreettiset lähtökohdat

Ymmärrän positiointiteorian tässä tutkimuksessa yhdeksi diskurssianalyttiseksi lähestymistavaksi, joka pohjautuu laajempaan sosiaalisen konstruktionismin traditioon. Sosiaalinen konstruktionismi ei ole yksi yhtenäinen teoria vaan teoreettinen viitekehys, jonka sisällä on useita erilaisia lähestymistapoja. Burr (2004, 136–137) esimerkiksi jakaa sosiaalisen konstruktionismin karkeasti kahtia. Hänen mukaansa jyrkkä sosiaalinen konstruktionismi näkee ihmisen tahdottomana diskurssien tuotteena. Lievemmän näkemyksen mukaan ihmisellä on ainakin jonkin verran mahdollisuuksia ohjata elämäänsä ja reflektoida sekä kyseenalaistaa konstruktioita. Sosiaalisen konstruktionismin sisällä jaetaan kuitenkin käsitys, että sosiaalista todellisuutta tuotetaan ja ylläpidetään sosiaalisissa käytännöissä diskurssien käytöllä. Sosiaalisen konstruktionismin mukaan sosiaalinen todellisuus rakentuu yhdessä tuottamistamme kielellisistä konstruktioista (Burr 2004, 132, 135).

Sosiaaliseen konstruktionismiin perustuvassa diskurssianalyysissä kulttuuriset merkitykset nähdään sosiaalisesti tuotettuina. Sosiaalisen konstruktionismin mukaan todellisuutta ei voi tarkastella missään puhtaassa muodossa vaan todellisuuden merkitys tuotetaan aina jostain näkökulmasta. Merkitysten sosiaalinen tuottaminen perustuu kahteen vastakkaiseen prosessiin. Yhtäältä merkityksiä vakiinnutetaan, millä on tärkeä rooli siinä, että voimme saavuttaa yhteisen ymmärryksen. Toisaalta merkitykset muuntuvat ja uusia merkityksiä tuotetaan. Merkitykset rakentuvat erontekojen sekä sanotun kontekstissa. (Jokinen 1999, 39–40.) Sosiaalinen ja psykologinen todellisuus koostuvat diskurssien tarjoamista merkityksistä, eikä näiden merkitysten taustalla ole mitään muuta sosiaalista todellisuutta, on vain vaihtoehtoisia diskursseja. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, ettei olisi olemassa materiaalista todellisuutta. (Harré 2002, 621–622.)

Diskurssianalyysin sisällä on useita erilaisia koulukuntia, jotka eroavat toisistaan lähtökohdiltaan ja painotuksiltaan mutta jotka kuitenkin jakavat keskenään tiettyjä oletuksia, joita esittelen seuraavaksi. Diskurssianalyysissä kielenkäyttö ymmärretään sosiaalisissa prosesseissa muodostuvaksi toiminnaksi, joka rakentaa sosiaalista todellisuutta. Diskurssianalyysissä tarkastellaan, miten kielenkäytöllä tuotetaan merkityksiä, jolloin tutkimuksessa huomio keskittyy siihen, miten toimijat kuvaavat ja nimeävät asioita, ilmiöitä ja niiden syitä. Tätä toimintaa kutsutaan usein selonteoksi tai kuvauksiksi. Koska diskurssianalyysissä kiinnostus on kielenkäytössä toimintana, diskurssianalyytisissä tutkimuksissa havaintoyksikkö on yksilön sijasta vaikkapa toimintatilanne eli -konteksti tai diskurssi. Tällä korostetaan yksilön ja ympäristön yhteen kietoutuneisuutta. (Suoninen 1999, 18, 20, 29.)

Myös positiointiteoria sisältää nämä diskurssianalyysin peruseriaatteen. Turpeinen (2011) on koonnut yhteen ja esitellyt kattavasti positiointiteorian teoreettisia lähtökohtia ja kehitystä terveystieteen väitöskirjassaan. Usein positiointiteorian kehitys yhdistetään poststrukturalistisen feministisen tutkimustradition käsitykseen subjektipositioista ja erityisesti Hollwayn (1990) teoretisointeihin (esim. Turpeinen 2011, 77; Slocum-Bradley 2010a, 86). Pöysän (2009, 316) mukaan Hollway (1984) käytti position ja positioinnin käsitteitä tarkastellessaan sukupuolittunutta toimijuutta. Kuten moniin muihinkin diskursiivisiin lähestymistapoihin, myös positiointiteoriaan ovat vaikuttaneet Wittgensteinin ja Austinin käsitykset praktisesta ja aktiivisesta kielenkäytöstä sekä kielenkäyttöä ja merkityksiä koskevat teoretisoinnit. (Turpeinen 2011, 74.) Edellä mainittujen lisäksi Turpeisen (2011, 73–76) mukaan positiointiteoriaan ovat vaikuttaneet myös Vygotskyn teoretisoinnit merkityksen muodostumisen sosiaalisuudesta. Turpeinen yhdistää positiointiteorian kehityksen myös Harrén ja kumppaneiden kehittämään etogeniaan, vaikkakin toteaa, että Harré on itse myöhemmin luopunut etogenia termistä ja kritisoinut etogeniaa ja sen taustalla olevaa

goffmanlaista dramaturgista mallia liian jäykiksi. Harré ja van Langenhove (1991, 393) esittävätkin, että positiointiteoria tarjoaa joustavamman vaihtoehdon jäykemmälle roolin käsitteelle.

Diskurssianalyysin kentällä positiointiteoria on sijoitettu muun muassa osaksi diskursiivisen psykologian lähestymistapaa (esim. Pöysä 2009). Diskursiivisen psykologian suuntauksessa perinteisesti psykologiassa melko pysyviksi ymmärrettyjä tutkimuskohteita, kuten identiteettiä tai asennetta, tarkastellaan muuttuvina, neuvoteltavina ja vuorovaikutuksellisinä ilmiöinä (Benwell & Stokoe 2010, 95). Benwell ja Stokoe (2010, 84–87) puolestaan sijoittavat positiointiteorian foucault'laisesta diskurssianalyysistä vaikutteita ottaneisiin lähestymistapoihin, jotka tarkastelevat identiteettiä diskurssissa. Heidän mukaansa lähestymistapoja yhdistää makrotason näkemys identiteetistä, jonka mukaan subjektit ottavat tai asetetaan diskurssien määrittämiin positioihin. Diskurssit määrittävät heidän käsityksensä itsestään ja suhteensa muihin. Näissä lähestymistavoissa identiteetit ymmärretään objektiivisesti, historiallisesti ja kulttuurisesti määrittyneiksi. Analysoijalla täytyy olla kulttuurista ymmärrystä analysoitavista diskursseista. Analyysissä yritetään yhdistää mikro- ja makrotaso ja diskurssien ajatellaan tuottavan ja kuvaavan sosiaalista todellisuutta. Muita tällaisia lähestymistapoja ovat heidän mukaansa kriittinen diskurssianalyysi, narratiivinen analyysi ja Wetherellin ja kumppaneiden kehittämä kriittinen diskursiivinen psykologia. Positiointiteoriaan pohjautuvaa omaa lähestymistapaansa kehittänyt Törrönen (2000) puolestaan kuvailee positiointiteoriaa eklektiseksi lähestymistavaksi, joka ottaa vaikutteita useista eri traditiosta.

Kuten edelläkin on käynyt ilmi, positiointiteoreettista tutkimusta on tehty useista lähtökohdista ja keskeiset käsitteet ovat saaneet niissä keskenään erilaisia muotoiluja ja painotuksia. Yhtenä syynä tähän voi olla se, että positiointiteoreettisissa kirjoituksissakin keskeisiä käsitteitä on määritelty eri tavoin. Tämä saattaa olla myös syynä siihen, ettei positiointiteoriaan liittyvää positiointikolmiota (positioning triangle) ole käytetty laajemmin analyttisenä kehyksenä. (Slocum-Bradley 2010a, 86–90.) Positiointiteoriaa onkin kritisoitu käsitteiden epämääräisyydestä, jolloin sitä on vaikea soveltaa varsinaisiin tarinoihin ja selontekoihin. Siinä ei esimerkiksi määritetä selkeästi, mikä vuorovaikutuksessa oikeastaan katsotaan positioiksi ja mikä ei. Toisaalta analyttisen soveltamisen ongelman nähdään koskettavan laajemminkin narratiivisia teorioita. (Benwell & Stokoe 2006, 140–141.)

Edellä mainittujen syiden takia sovellan tässä tutkimuksessa Slocum-Bradleyn (2010a, 2010b) Harrén ja kumppaneiden (esim. Harré & van Langenhove 1991;1999, Harre & Moghaddam 2003) teoretisointeihin perustuvaa versiota positiointiteoriasta. Slocum-Bradley on kehittänyt positiointiteoriaa ja pyrkinyt selkiyttämään positiointiteorian keskeisten käsitteiden välisiä suhteita.

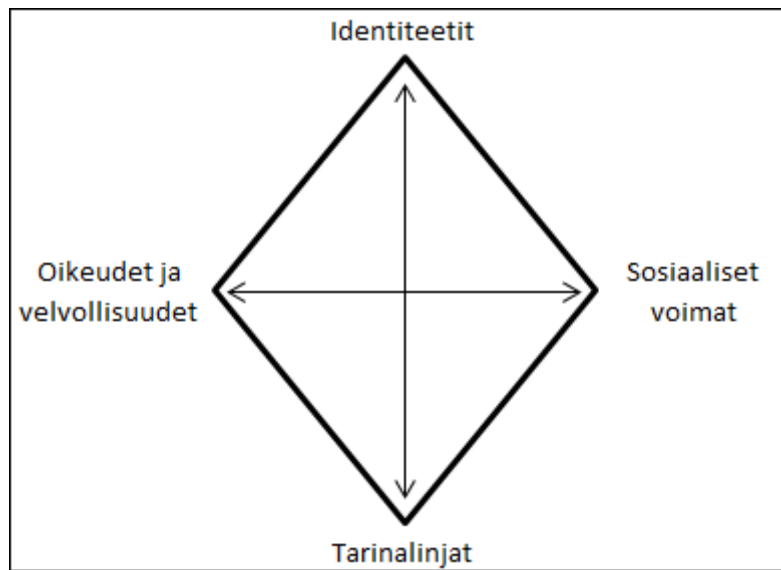
Tässä työssä sovellettavan positiointiteorian lähtökohtana on ajatus, että merkitykset, identiteetit ja sosiaalinen järjestys rakentuvat yhteistoiminnan tuloksena sosiaalisessa vuorovaikutuksessa. Positiointi on diskursiivinen prosessi, jossa toimijat sijoittavat itseään ja toisiaan keskusteluissa osaksi yhteisesti tuotettuja tarinalinjoja. Positiointi voidaan jakaa itsen ja toisen positiointiin. Positiointi ei ole välttämättä tietoista tai tarkoituksellista toimintaa. Positioinnissa diskursiiviset käytännöt tuottavat toimijat ja kuulijat tietynlaisiksi ja samanaikaisesti diskursiiviset käytännöt ovat resursseja, joiden avulla toimijat neuvottelevat ja tuottavat uusia positioita. (Davies & Harré 1999, 37, 46, 52.)

Positiointiteoriassa diskurssilla tarkoitetaan institutionalisoitunutta kielen tai kielenkaltaisten järjestelmien käyttöä. Institutionalisoituminen voi esiintyä eri tasoilla, kuten kulttuurin ja pienryhmien tasolla. Diskurssit voivat kehittyä myös erityisten aiheiden ympärille, kuten sukupuoli tai luokka. Diskurssi on monitahoinen, dynaaminen ja muuttuva julkinen prosessi, jonka kautta asiat saavat merkityksen. Tietäminen tarkoittaa yhden tai useamman diskurssin tuntemista tai toisin sanoen jonkin asian näkemisen yhden tai useamman diskurssin näkökulmasta. Diskurssit voivat olla ristiriidassa keskenään ja ne voivat tarjota ja tuottaa erillisiä ja yhteensopimattomia versioita todellisuudesta. (Em. 34–35.) Slocum-Bradley (2010a, 80) määrittelee diskurssin kielen ja muiden symbolien käytöksi merkityksen tuottamiseksi puheessa, teksteissä, eleissä ja kuvissa. Diskurssit eivät määrää tai aiheuta ihmisen käyttäytymistä vaan ihmiset tuottavat merkityksiä, jotka rakentavat kulttuuria. Nämä merkitykset tekevät kokemukset järkeviksi ja ohjaavat toimintaa.

Slocum-Bradleyn panos positiointiteorian kehittämisessä näkyy erityisesti positiointitimantissa, joka on positiointiteoriaan perustuva analyttinen kehys merkityksen rakentumisen tutkimiselle. Se on uudistettu versio aikaisemmasta positiointikolmiosta (van Langenhove & Harré 1999, 18). Positiointikolmiossa oikeudet ja velvollisuudet sisältyivät position käsitteeseen. Sen sijaan positiointitimantissa position käsite on korvattu erillisillä identiteetin ja oikeuksien ja velvollisuuksien käsitteillä. Positiointitimanttissa ei käytetä termiä positio, koska position käsitteelle ei ole vakiintunut tiettyä käyttötapaa, vaan sitä on käytetty monin eri tavoin eri tutkimuksissa, ja positiointiteoreettisessakin tutkimuksessa positio on saanut vaihtelevia merkityksiä ja painotuksia. (Slocum-Bradley 2010a, 79.) Esittelen seuraavaksi positiointitimanttia tarkemmin sekä sitä, miten sovellan sitä tämän tutkimuksen aineiston analyysiin.

4.2 Positiointitimantti analyttisenä kehyksenä

Positiointitimantti koostuu neljästä osasta: diskursiivisten tekojen sosiaalisesta voimasta, tarinalinjasta, identiteeteistä sekä oikeuksista ja velvollisuuksista.



Kuvio 1 Positiointitimantti (Slocum-Bradley 2010a, 92, suomentanut P.Lilja)

Sosiaalinen voima: Diskursiivisen teon sosiaalinen voima perustuu Austinin (1961) puheteko teorian ”illokutionaarinen voima” -käsitteeseen (ks. Slocum-Bradley 2010a, 93). Keskeinen idea on, että objektit ja merkitykset ovat erillisiä. Esimerkiksi sanat eivät itsessään sisällä merkitystä vaan merkitys tuotetaan tulkinnan avulla. Sosiaalisella voimalla tarkoitetaan diskursiivisen teon saamaa tiettyä merkitystä tietyssä tilanteessa. Samakin teko voi saada erilaisia merkityksiä. Identiteetit, oikeudet ja velvollisuudet sekä tarinalinjat tuotetaan diskursiivisilla teoilla ja ne yhdessä tarjoavat diskursiivisen kontekstin, jossa nämä teot tulkitaan. Diskursiiviset teot herättävät tai kutsuvat esiin toisia diskursiivisia tekoja tietyn tarinalinjan sisällä, kuten esimerkiksi kehuminen voi kutsua kiitollisuuden osoituksen. Diskursiivinen teko ei kuitenkaan määrää tai aiheuta toista tekoa vaan diskursiivisten tekojen välinen suhde on normatiivinen, ei kausaalinen. (Slocum-Bradley 2010b, 57.) Aineistosta voi eritellä, miten toimijat teot kulloinkin tulkitsevat. Toisaalta jos aineisto ei sisällä vuorovaikutusta vaan koostuu esimerkiksi yksittäisistä teksteistä, jää tekstissä tuotetun toiminnan tulkinta tutkijan työksi.

Tarinalinja: Tarinalinjat ovat aiemmin opittuja narratiivisia rakenteita ja kulttuurisia konventioita, joiden perusteella menneet ja tulevat teot saavat merkityksen. Sitä voidaan pitää myös sosiaalisena ja kulttuurisena kontekstina, jonka sisällä diskursiiviset teot toteutuvat. Erilliset toiminnot saavat merkityksen diskursiivisina tekoina, kun ne tulkitaan yhteensopivina tekoina episodissa. Tarinalinja on merkitys, joka sarjalle toimintoja, tapahtumille tai episodeille on annettu. Se liittyy usein implisiittisenä tulkintaan ”mitä tapahtuu”. Ilman tätä erilliset teot eivät muodostaisi merkityksiä vaan olisivat yksittäisiä toimintoja. Tarinalinja rajoittaa relevantteja identiteettejä ja tuotetut identiteetit vaikuttavat tarinalinjan uskottavuuteen. (Slocum-Bradley 2010a, 93–94.) Tarinalinjan

käsite viittaa siis siihen monessa muussakin lähestymistavassa esitettyyn näkemykseen, että ihmisillä on kulttuurista tietoa siitä, miten erilaisissa tilanteissa yleensä toimitaan tai laajemmin siihen, miten asioita tehdään. Tässä tutkimuksessa ymmärrän tarinalinjan käsitteen tuotettuna ja tulkinnallisena kontekstina, jonka sisällä tietyt identiteetit, niihin liitetyt oikeudet ja velvollisuudet sekä toiminnot saavat tietyt keskenään yhteensopivat merkitykset.

Slocum-Bradley (2010a, 85) esittää, että kuvauksia tarkoituksista, motivaatioista, päämääristä, asenteista, tunteista ja muista psykologisista tiloista tulisi analyysissä kohdella tarinalinjoina tai tulkita niiden viittaavan tarinalinjoihin. Myös Törrönen (2000, 249) on esittänyt omassa positiointiteoriaan pohjautuvassa lähestymistavassaan, että tarkastelemalla, millaisia haluamisen, täytymisen, kykenemisen ja osaamisen kuvauksia puhujat käyttävät jäsentäessään puhumisen kohteena olevaa toimintaa, voidaan tulkita tarinalinjoja aineistosta. Tässä työssä olen kiinnostunut siitä, millaiseksi aikuisten digitaalista pelaamista aineistossa tuotetaan, joten olen eritellyt tarinalinjoja toisistaan sen perusteella tuottavatko ne erilaisen kuvan aikuisten digitaalisesta pelaamisesta.

Identiteetti: Identiteettejä tuotetaan tai kutsutaan esiin nimeämällä tai viittaamalla kategorioihin ja ominaisuuksiin. Nämä nimikkeet saavat merkityksen diskursiivisissa käytännöissä, joten identiteetti voidaan määritellä merkitykseksi, joka toimijalle tuotetaan tietyssä kontekstissa. Identiteettiin kuuluu siis määritelmä siitä, kuka tai mikä toimija on ja siihen liitetyt ominaisuudet. Analyysissä identiteettejä voidaan tarkastella kiinnittämällä huomio aineistossa käytettyihin substantiiveihin ja adjektiiveihin. Kategoriat voivat viitata ominaisuuksiin ja päinvastoin, koska liitämme kulttuurisesti tiettyjä ominaisuuksia tiettyihin kategorioihin ja päinvastoin. Tämän takia jokin ominaisuus voi kutsua läsnä olevaksi tietyn kategorian ja kategoria puolestaan jonkin ominaisuuden. Lisäksi kategoriat ovat suhteessa toisiin kategorioihin, jolloin niiden käyttö kutsuu nämä muut kategoriat läsnä oleviksi. Esimerkiksi yhden sukupuolikategorian käyttö tuo muutkin sukupuolikategoriat läsnä oleviksi. Ihmisten lisäksi identiteettejä voidaan tuottaa myös esineille ja asioille. Kuitenkin ihmiset ovat ainoita, jotka voivat tuottaa identiteettejä. Vain yksittäiset ihmiset voivat olla toimijoita mutta ne voivat toimia erilaisten ryhmittymien nimissä. (Slocum-Bradley 2010a, 94–95.) Edellä mainittu tarkoittaa, ettei esimerkiksi maita tai ryhmiä pidetä analyysissä toimijoina vaan tarkastelu kohdistetaan siihen, miten ihmiset tuottavat identiteettejä esimerkiksi maille ja ryhmille. Positiointitilantien näkemys identiteetistä onkin hyvin samankaltainen kuin etnometodologisessa (jäsen)kategoria-analyysissä.

Aineistot sisältävät aina kategorioita. Analyysissä ei ole mahdollista analysoida yhtä tarkasti kaikkia kategorioita ja niihin liittyviä kategoriavihjeitä vaan analyysi keskittyy aina vain osaan kategorisoinneista tutkimuskysymyksen ja tutkimuksen aiheen ohjaamana. Oleellista on kiinnittää huomio siihen, miten toimijat aineistossa itse orientoituvat ja käyttävät kategorioita. (Juhila, Jokinen & Suoninen 2012, 85–86.) Koska kategorisointi on oleellinen osa diskursiivisen identiteetin tuottamista, koskee edellä mainittu myös identiteettien analysointia. Tässä työssä olen erityisesti kiinnostunut identiteeteistä, jotka tuotetaan digitaalisia pelejä pelaavalle aikuiselle. On hyvä pitää mielessä, ettei tuotettu identiteetti ole automaattisesti pelaajan identiteetti, ellei toimijaa aseteta nimenomaan pelaajan kategoriaan. Digitaalisia pelejä pelaava toimija voidaan tuottaa esimerkiksi vanhemman tai poikaystävän identiteetteihin.

Oikeudet ja velvollisuudet: Moraalijärjestys tarkoittaa oikeuksien ja velvollisuuksien jakautumista toimijoille episodissa. Moraalijärjestyksen ymmärtäminen on olennaista episodin ymmärtämiseksi. Oikeudet ja velvollisuudet kohdennetaan herättämällä tai tuottamalla identiteettejä ja tarinalinjoja. Se mitä pidetään sopivana, näkyy usein siinä, miten toimijoita ja asioita arvioidaan ja kuvataan. Oikeudet ja velvollisuudet ovatkin erityisesti suhteessa siihen, miten tuotetun identiteetin haltijan arvioidaan täyttäneen identiteettiin liittyvät velvollisuudet. (Slocum-Bradley 2010a, 95–96.)

Aineistosta oikeuksien ja velvollisuuksien jakautumista voi tulkita kiinnittämällä huomio siihen, millaisia ominaisuuskuvauksia identiteetteihin liitetään. Identiteetteihin liitetyt ominaisuudet kuvaavat arvioita siitä, miten identiteetteihin liitetyt oikeudet ja velvollisuudet on täytetty.

Analyttisinä käsitteinä kaikki positiointimantin osista ovat toisiaan määrittäviä, jolloin muutos yhdessä osa-alueessa yleensä muuttaa joko yhtä tai kaikkia muita osa-alueita. Esimerkiksi muutos tarinalinjassa voi merkitä muutosta identiteetteihin ja oikeuksiin ja velvollisuuksiin, joita toimijat ottavat ja saavat. Oikeudet ja velvollisuudet kohdennetaan tuottamalla identiteettejä ja tarinalinjoja. Arvioinnit oikeuksien ja velvollisuuksien toteutumisesta puolestaan vaikuttavat siihen, millaisia identiteettejä toimijat saavat. Tarinalinjat toisaalta rajaavat sitä, mitkä ovat olennaisia identiteettejä, jotka voidaan potentiaalisesti tuottaa. Toisaalta tilanteissa tuotetut identiteetit vaikuttavat tarinalinjan uskottavuuteen. Tekojen sosiaaliset voimat kutsuvat esiin identiteettejä, tarinalinjoja, oikeuksia ja velvollisuuksia, jotka puolestaan vaikuttavat, kuinka sosiaaliset voimat määrittävät tai toisin sanoen tuottavat diskursiivisen kontekstin, jossa puheteot tulkitaan. (Slocum-Bradley 2010a, 91,96; 2010b, 57.)

Positiointimantin yhden osa-alueen analyysin avulla voidaan hahmottaa muita osia ja eri osa-alueiden muutoksia ja eroja tulkitsemalla aineistosta voi päästä erilaisten merkitysten jäljille.

Positiointitimantin eri tahojen yhtäaikaisen tarkastelun tarkoituksena on vähentää yksinkertaistamisen tai pelkistämisen riskiä, koska eri osien tulkinnan tulee sopia yhteen toistensa kanssa. Analyysin tarkoituksena on tuottaa ymmärrettävä ja uskottava tulkinta tutkittavasta episodista.

Jokaista positiointitimantin osa-aluetta voidaan tarkastella kolmella tasolla. 1) Ensimmäinen taso on sisällön taso, jolloin tarkastellaan sitä, mitä sanotaan eli ilmisältöä. 2) Toisella tasolla tarkastellaan kertojan ja yleisön suhdetta. Tällä tasolla ollaan kiinnostuneita, mitä oikeuksia ja velvollisuuksia sekä identiteettejä kertoja ottaa ja yleisö saa. 3) Kolmannella tasolla tarkastellaan tuotettuja merkityksiä suhteessa laajempiin yhteiskunnallisiin ideologioihin, vahvoihin diskursseihin tai narratiiveihin. Kuitenkaan kaikki tasot eivät ole välttämättä oleellisia kaikissa episodeissa ja tärkein kriteeri tasojen valinnassa onkin se, auttavatko ne ymmärtämään avautuvaa sosiaalista episodia. Jotkin konfliktit tai väärinymmärrykset voivat selittyä sillä, että toimijat tulkitsevat merkityksiä eri tasoilla. (Em. 92–93.)

Tässä työssä keskityn erityisesti ensimmäisen eli sisällön tason tarkasteluun, kun tarkastelen, millaisena toimintana aikuisten digitaalinen pelaaminen ja millaisia identiteettejä pelaavalle aikuiselle tuotetaan tekstien sisällön tasolla. Tässä työssä olen jättänyt vuorovaikutus tason analyysin tietoisesti vähemmälle huomiolle. Olen kuitenkin viesteissä tuotettujen merkitysten analyysissä pyrkinyt ottamaan huomioon keskusteluketjun aiempien viestien muodostaman kontekstin ja esittämisyhteyden mutta en ole kohdistanut tarkastelua erityisesti vuorovaikutusasetelmiin ja niiden muutoksiin keskusteluketjun eri vaiheissa. Tämä päätös perustuu osaltaan siihen, että aineisto on varsin suuri, ja osaltaan aineiston luonteeseen. Aineistona olevilla keskustelupalstoilla viestit eivät usein muodosta yhtenäistä keskustelua eikä aina ole selvää, mihin viestiin toisella viestillä vastataan. Kolmannen eli ideologisen tason tarkastelu liittyy omassa työssäni aineiston analyysin tuloksena pelkistämiini diskursseihin, joiden puitteissa aikuisten digitaalista pelaamista käsitellään aineistossa. Sovellan siis positiointitimanttia tutkielmassani erityisesti tarinalinjojen tulkitsemiseen. Identiteettien ja tarinalinjojen analyysin myötä olen nostanut esiin sellaisia yleisimpiä kulttuurisia diskursseja, joita tuotetut tarinalinjat toisaalta synnyttävät, mutta jotka toisaalta toimivat resursseina erilaisia merkityksen tuottamisen tavoille. Tarinalinjojen analyysi vastaa osaltaan kysymykseen, miten diskursseja aineistossa käytetään.

5 Aineisto

5.1 Digitaalisen pelaamisen määrittelemisen aineiston keruuta varten

Digitaalinen pelaaminen on usein määritelty pelilaitteiden kautta. Digitaalinen pelaaminen tarkoittaa tällöin pelien pelaamista jollakin digitaalisella laitteella, kuten tietokoneella, pelikonsolilla, puhelimella tai esimerkiksi televisiolla. Näin määriteltynä digitaalisen pelaamisen käsitettä on kritisoitu liian laajaksi, koska se asettaa keskenään hyvin erilaiset pelaamisen tavat saman käsitteen alle. Digitaalista pelaamista voidaan myös jaotella lajityyppien näkökulmasta, jolloin pelien luonne ja sisällöt korostuvat, sekä pelaamisen tapojen tai pelaamisen mentaliteettien perusteella. Arkikielessä kuitenkin digitaalista pelaamista kuvataan usein pelaamistilanteiden, pelien ja pelilaitteiden nimien avulla. (Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009, 2–3, 13.)

Merkitysten tuottamiseen keskittyvissä tutkimuksissa ei ole mielekästä määritellä tarkasteltavaa ilmiötä tarkasti etukäteen. Koska olen kuitenkin kerännyt tutkimusaineistoni internetin keskustelupalstoilta, täytyi minun rajata ja määritellä, miten ymmärrän digitaalisen pelaamisen omassa tutkimuksessani. Tässä tutkielmassa tulkitsen, että internetkeskustelussa käsitellään digitaalista pelaamista, jos siinä kuvataan digitaalisten pelien käyttöä digitaalisilla laitteilla, kuvataan pelaamistilanteita tai nimitetään toimintaa (digitaaliseksi) pelaamiseksi tai sen synonyymeillä. Tällä digitaalisen pelaamisen lavealla määritelmällä rajaan tutkimuksen ulkopuolelle niin sanotun perinteisen pelaamisen tai ei-digitaalisen pelaamisen, kuten vaikkapa jalkapallon ja lautapeliä pelaamisen. Rajaan työni ulkopuolelle myös rahapelit, vaikka ne sinänsä voivat täyttää edellä esitetyn digitaalisen pelin määritelmän.

Määritelmä ei tee eroa erilaisten pelitapojen välille mutta se ei mielestäni ole tämän kaltaisessa tutkimuksessa ongelma, koska tarkoitukseni ei ole kuvata tai ymmärtää digitaalista pelaamista toimintana tai tuottaa siitä luokituksia. Sen sijaan tarkastelen, miten ja millaisia aikuisten digitaaliseen pelaamiseen liittyviä merkityksenannon keinoja ja kulttuurisia resursseja aineistossa käytetään. Digitaalisen pelaamisen tarkastelu väljän käsitteen näkökulmasta jättää tilaa tutkia, millaisia merkityksiä digitaaliselle pelaamiselle aineistossa tuotetaan.

Tutkimusmenetelmäni voidaan kutsua aineistolähtöiseksi siinä mielessä, että tarkastelen, millaisia erilaisia diskursseja aineistossa tuotetaan ja käytetään, enkä esimerkiksi jaottele aineistoa valmiin selittävän teorian tai aikaisemmissa tutkimuksissa tulkittujen diskurssien mukaisesti. Toisaalta teoria ohjaa analyysiäni siinä mielessä, että ylipäänsä tarkastelen ja tulkitsen aineistosta juuri diskursseja.

5.2 Internetkeskustelut aineistona

Internetkeskustelu on yksi digitaalisen vuorovaikutuksen muodoista. Digitaalinen vuorovaikutus voidaan määritellä kaksisuuntaiseksi digitaalisten laitteiden avulla tapahtuvaksi vuorovaikutukseksi (Roponen 1998, 290). Digitaalisella vuorovaikutuksella voidaan viitata paitsi ihmisten väliseen vuorovaikutukseen myös ihmisen ja koneen vuorovaikutukseen. Internetkeskustelulla tarkoitan tutkimuksessani kaksisuuntaista internetissä tapahtuvaa usein tekstimuotoista ihmisten välistä vuorovaikutusta. Kuitenkin on hyvä huomauttaa, että internetkeskustelu laajasti ajatellen kattaa muitakin muotoja kuin tekstimuotoiset keskustelupalstat, kuten ääni- ja videovälitteisen keskustelun.

Verkkokeskustelu voi olla synkronista eli reaaliaikaista tai asynkronista eli viiveellistä (Crystal 2001, 129). Verkkokeskustelut eroavat kasvokkaisesta keskustelusta myös siinä, ettei verkkokeskusteluissa yleisö ole välttämättä eksplisiittisesti läsnä (Barnes 2001, 42). Kuitenkin usein synkronisissa verkkokeskusteluissa, kuten chateissa, keskusteluun osallistujat ovat muille osallistujille näkyvissä. Tutkimukseni aineistona olevat keskustelupalstojen keskustelut ovat asynkronisia. Asynkronisten keskustelupalstojen verkkokeskustelut eivät yleensä ole aikaan sidottuja vaan viestit voivat säilyä palstalla pitkiäkin aikoja, mikä mahdollistaa vanhaan aiheeseen palaamisen myöhemmin tai sanotun tarkastamisen. Asynkronisten verkkokeskustelujen vuorovaikutus eroaa myös rakenteellisesti puheeseen perustuvasta keskustelusta, koska niissä voidaan usein vapaammin valita, mihin puheenvuoroon oman viestinsä liittää ja mihin keskusteluun osallistuu. Näin esimerkiksi keskusteluketjun puheenvuorot ja niiden kommentoinnit voivat muodostaa samankin keskusteluketjun sisälle monia erilaisia ja alkuperäisestä aiheesta irrallisia keskusteluja.

Internetkeskusteluja, joissa käsitellään aikuisten digitaalista pelaamista voi ajatella näytteenä laajemmasta aikuisten pelaamista koskevasta kulttuurisesta keskustelusta. Koska aineistoni on kerätty internetin keskustelupalstoilta, yhdistää eri keskusteluja samantapainen tapahtumaympäristö ja se, että niissä käsitellään aikuisten digitaalista pelaamista, vaikka käsiteltävät aiheet ja näkökulmat muuten eroavatkin toisistaan.

Internetin keskustelupalstat voi ymmärtää yhdeksi arkipuheen muodoksi. Keskustelunanalyysin puolella institutionaaliseen vuorovaikutukseen on todettu liittyvän jokapäiväisen keskustelun käytäntöjen valikoiva supistaminen ja keskittyminen tiettyihin arkipuheen menettelytapoihin. Lisäksi institutionaalisen vuorovaikutuksen erityispiirteiden ymmärtäminen vaatii vertailua arkipuheeseen. Tässä mielessä arkipuhetta voidaan pitää rikkaimpana tutkimuskohteena. (Heritage

1984, 234–245.) Internetkeskusteluissa usein ilmenee kattavasti erilaisia näkökulmia samastakin aiheesta, myös arkaluontoisia ja ei-soveliaiksi katsottuja näkemyksiä, joita esimerkiksi haastatteluilla ei välttämättä tavoiteta. Erityisesti anonyymeillä internetkeskusteluilla on harvoin suoranaisia keskustelun ulkopuolisia seurauksia keskustelijoille, mikä varmasti osaltaan vaikuttaa keskusteluiden luonteeseen.

Myös omassa aineistossani esiintyy paljon erimielisyyttä, värikästä kielenkäyttöä ja provosoivia viestejä eikä viestien muodostamaa kokonaisuutta voi usein kutsua niin sanotusti laadukkaaksi keskusteluksi. Kuitenkin koska kenelläkään viestintään osallistuvista toimijoista ei ole lopullista päätösvaltaa, eivät kiihkeimmäkään väittelyt yleensä päädy mihinkään ratkaisuun. Verkkovuorovaikutusten ominaisuuksien takia nämä viestiketjut tarjoavat kuitenkin yleisölle erilaisia näkökulmia aiheeseen. Onkin esitetty, että verkon sosiaalisessa dynamiikassa vuorovaikutteisuus liittyy viestien ominaisuuksiin, jotka rohkaisevat ihmisiä vastaamaan ja näin olemaan vuorovaikutuksessa muiden keskustelijoiden kanssa. Provokatiivisten viestien esittäminen on eräs tällaisista ominaisuuksista. On havaittu, että usein pisimmät keskustelut ovat niitä, joissa esiintyy ristiriitoja. (Barnes 2001, 41–42.)

Myös provokatiivisten, syyttävien ja kiusaavien tekstien tuottaminen ja niiden tunnistaminen ovat diskursiivisia tekoja, joiden perustana ovat yhtäläillä kulttuuriset puhetavat ja merkitykset. Esimerkiksi provokatiivisen viestin tuottaminen ja tunnistaminen vaativat kulloiseenkin kontekstiin ja aiheeseen liittyvää kulttuurista tietoa siitä, mikä on sopivaa ja oletettua tai kääntäen, mikä on sopimatonta ja mikä saa yleisön provosoitumaan. Edellä esitetyn perusteella diskursiiviselle ja erityisesti kulttuuristen merkitysten kirjoa tarkastelevalle tutkimukselle anonyymit keskustelupalstat tarjoavat rikkaan aineistotyyppin.

Verkkokeskustelut edustavat luonnollista aineistoa. Tämä tarkoittaa, että aineisto on olemassa tutkijasta riippumatta. Tällainen aineisto mahdollistaa vuorovaikutuksen tarkastelun sen luonnollisessa tilassa. (Juhila & Suoninen 1999, 236–237.) Luonnollinen aineisto voidaan nähdä suhteessa esimerkiksi haastatteluaineistoihin, joissa haastattelijalla on aktiivinen rooli aineiston tuottamisessa. Verkkokeskustelut ovat aineistotyyppi, jota tutkija tarkastelee samassa muodossa kuin aineiston toimijat eikä tutkijan tarvitse muuttaa aineiston muotoa analyysia varten, toisin kuin esimerkiksi haastatteluaineiston kohdalla, jonka tutkija muokkaa yleensä puheesta tekstiksi litteroimalla. En ole siis vaikuttanut verkkokeskustelujen tuottamiseen millään tavalla enkä ole ollut osallisena näissä keskusteluissa. Mikään teksti tai keskustelu ei kuitenkaan ole luonnollisesti

tutkimuksen aineistoa vaan aineistoksi ne muodostuvat tutkijan tekemien valintojen kautta. Esittelenkin seuraavaksi, kuinka olen tähän tutkimukseeni aineiston valinnut.

5.3 Aineistonkeruu ja eettinen pohdinta

Aineistoni koostuu suomenkielisistä internetkeskusteluista, joissa käsitellään aikuisten digitaalista pelaamista. Halusin toteuttaa aineistonkeruun tavalla, joka ei ennalta rajaa, millaisten aiheiden yhteydessä aikuisten pelaamisesta puhutaan. En myöskään halunnut ennalta rajata aineistonkeruuta jonkin tietyn pelaamisen muodon perusteella tai kohdistaa sitä vain pelaajiksi itsensä määritteleviin. Aiheeseen tutustumisen ja alustavien aiheeseen liittyvien internetkeskusteluiden etsimisen yhteydessä tekemäni havainnot siitä, että aikuisten digitaalisesta pelaamisesta ei keskustella yhtenäisesti jollain tietyllä juuri kyseiseen aiheeseen keskittyvällä sivustolla, perustelevat osaltaan seuraavaksi esittelemääni tapaani kerätä aineisto.

Valitsin toiseksi ryhmäksi viisi Suomen suosituinta keskustelupalstaa. Suosituimmuuden perusteena käytin TNS Metrixin Suomen web-sivustojen viikkolukuja. TNS Metrix on TNS Gallup Oy:n ylläpitämä palvelu. Viikkoluvut kohdistin koskemaan yhteisö- ja keskustelusivustoja viikon ajanjaksolla (40/2015) ja järjestin tulokset viikkotavoittavuusluvun mukaan laskevaan järjestykseen, jolloin TNS Metrixin mukaan viisi suosituinta sivustoa olivat Suomi24, Vauva, City digital, Kaksplus ja Anna. Näistä karsin City digitalin pois, koska siellä ei ollut varsinaista keskustelupalstaa vaan vain artikkeleita voi kommentoida. City digitalin tilalle otin seuraavaksi suosituimman keskustelusivuston, joka oli Demi. Valitsin nämä yleiset ja suositut keskustelupalstat, koska niillä käydään ylipäänsä paljon keskustelua ja niillä on ainakin mahdollista keskustella myös aikuisten digitaalisesta pelaamisesta useasta eri näkökulmasta. Tämän vuoksi en myöskään kohdistanut hakuani minkään tietyn aihealueen sisälle vaan yleisesti koko keskustelualueelle.

Toiseksi ryhmäksi valitsin tunnettuja peleihin ja pelaamiseen liittyviä suomenkielisiä sivustoja, joilla on keskustelupalsta. Näitä ovat Aapeli, Konsolifin, Pelit, Pelaajalehti, Gamereactor ja V2. Oletan, että näillä peleihin ja pelaamiseen keskittyvillä sivuilla korostuvat pelaajan näkökulma ja ylipäänsä erilaiset asiat kuin yleisillä keskustelupalstoilla. Yksinkertaisia ilmaispelejä tarjoavan Aapeli-sivuston valitsin, koska tämän tyyppiset pelit voidaan ymmärtää kasuaalipeleiksi¹. Kasuaalipelaaminen yhdistetään usein juuri aikuispelaajiin (Aarsand 2012, 962.) Usean erityyppisen keskustelupalstan valinnan tarkoituksena oli saada kerättyä aineisto, jossa käsitellään aikuisten digitaalista pelaamista monipuolisesti. Oletukseni oli, että näin toimimalla löytäisin

¹ Kasuaalipeleillä viitataan helposti lähestyttäviin peleihin, jotka ovat helposti saatavilla resursseista tai taitotasosta riippumatta. Ne soveltuvat hyvin vähän aikaa kerrallaan pelattaviksi muiden toimintojen lomassa. (Juul 2010, 5.)

todennäköisemmin monipuolisempaa ja rikkaampaa aineistoa, kuin esimerkiksi keskittymällä suoraan yhdelle sivustolle.

Seuraavaksi suoritin järjestelmällisen aineistonkeruun edellä mainituille keskustelupalstoille. Tässä vaiheessa käytin apunani Google täsmähaku (custom search) -hakukonetta, joka on tarkoitettu muokattavaksi hakukoneeksi, jonka ihmiset voivat liittää omille internetsivuilleen. Halusin välttää hakutulosten optimoinnin, eli erityisesti sen, että hakukone painottaa eri sivustojen tuloksia eri tavalla, joten suoritin saman yksinkertaisen haun hakulauseella 'pelaaminen aikuinen' jokaiselle sivustolle erikseen. Käytännössä tein jokaista sivustoa kohti oman hakukoneen ja säädin ne keskenään samalla tavalla. Kohdistin hakukoneen etsimään vain edellä mainittujen sivustojen keskusteluosioista, esimerkiksi vauva.fi/keskustelut. Järjestin tulokset relevanssin mukaiseen järjestykseen. En käyttänyt aikarajaa. Kävin jokaisen sivuston kohdalla läpi 30 ensimmäistä hakutulosta tai, jos tuloksia oli vähemmän, niin kaikki tulokset. Päädyin rajaamaan tarkasteltavia hakutuloksia, koska halusin rajata aineiston määrää ja koska tulosten määrät myös vaihtelivat runsaasti eri sivustojen välillä. Lisäksi tulokset muuttuivat yleensä tämän työn kannalta epärelevanteiksi jo ennen tätä.

Hakujen tarkoituksena oli löytää keskusteluketjuja, joissa käsitellään jollain tavalla aikuisten digitaalista pelaamista. Hakukone palautti hakutuloksina keskusteluketjujen kohtia, joissa esiintyivät joko molemmat tai toinen käytetyistä hakusanoista jossain taivutusmuodossa. Lisäksi hakukone palautti myös tuloksia, joissa pelaamisen sijasta esiintyi sana peli erilaisissa taivutusmuodoissa. Valitsin aineistoksi kaikki keskusteluketjut, joissa tulkitsin aiemmin esitellyn digitaalisen pelaamisen määritelmän mukaisesti pelaamisen viittaavan juuri digitaaliseen pelaamiseen. Jätin muita pelaamisen tapoja, kuten lautapelejä, rahapelejä ja urheilua, koskevat keskustelut pois. Toisena valintakriteerinäni oli se, että aikuinen termi liitettiin juuri digitaaliseen pelaamiseen. Kahdelta sivustolta, Kaksplus ja V2, ei löytynyt edellä mainituilla kriteereillä yhtään relevanttia tulosta, joten poistin ne tutkimuksesta. Tallensin tässä vaiheessa keskusteluketjut pääasiassa kokonaisuudessaan tietokoneelle, koska halusin säilyttää viestien muodostaman kontekstin. Viestiketjujen tallentaminen yksittäisten viestien sijaan mahdollisti myös sellaisten viestien päätyminen osaksi aineistoa, joissa aikuisten digitaalista pelaamista käsitellään käyttämättä hakusanojani. Muutama keskusteluketju oli niin pitkä tai niissä käsiteltiin selkeästi monia toisistaan irrallisia asioita, kuten pelaamiseen liittyviä erilaisia uutisia, että tallensin vain ne viestien muodostamat ja itseni tulkitsemat kokonaisuudet, jotka muodostuivat aikuisten pelaamista käsittelevistä viesteistä. Aineistoksi kertyi yhteensä 54 erillistä viestiketjua. Viestiketjut ovat ajalta 2003–2015. Viestiketjuissa on aikuisten digitaalista pelaamista koskevia viestejä vaihteleva määrä,

joten keskusteluketjujen lukumäärä ei anna kovinkaan hyvää kuvaa aineiston koosta. Kuitenkin se kertoo varsin hyvin, miten aineisto on jakautunut eri sivustojen osalta (taulukko 1). Selkeästi suurin osa aineistosta muodostuukin yleisten keskustelupalstojen ketjuista ja erityisesti Vauva.fi ja Suomi24 sivustojen viestien osuus aineistossa korostuu.

Tutkin kandidaatintutkielmassani samaa aihepiiriä ja, koska tarkoitukseni oli jatkaa aiheen käsittelyä myös pro gradu -tutkielmassa, keräsin koko aineiston jo kandidaatin tutkielman tekemisen yhteydessä. Kandidaatin tutkielmassani analysoin kuitenkin vain osaa aineistosta eli yhdeltä keskustelupalstalta (Suomi24) kerättyjä keskusteluketjuja. Nyt pro gradu -tutkielmassa laajennan analyysin koskemaan koko aineistoa.

Tutkimusprosessiin liittyy aina myös eettisten näkökulmien pohdinta ja tehtyjen valintojen perustelu suhteessa niihin. Internetin käyttäminen aineiston lähteenä ei muuta tutkimusetiikan perusperiaatteita, mutta asettaa tutkijan pohdittavaksi joitakin erityiskysymyksiä, kuten missä kulkee yksityisen ja julkisen raja. Kuula (2006, 184–199) on käsitellyt internet-tutkimukseen ja nimimerkillisten keskustelupalstojen käyttämiseen aineistoina liittyviä eettisiä kysymyksiä. Näiden ohjeistuksien mukaan tutkijat voivat käyttää verkkoaineistoa yleensä vapaasti, jos se on avoimesti kaikkien saatavilla eli lukeminen ei vaadi kirjautumista. Vapaalla käytöllä tarkoitetaan, ettei tutkijan tarvitse kysyä tutkimuslupaa foorumin pitäjältä tai käyttäjiltä. Myös kaikille avoimet keskustelupalstat saattavat kuitenkin sisältää arkaluontoista sisältöä, jolloin on tutkijan vastuulla tehdä päätös aineiston käyttöä koskien. Nimimerkit voivat olla myös laajalti tunnettuja, jolloin niiden käyttäjä voidaan tunnistaa sen perusteella.

Kaikkia valitsemiani keskustelupalstoja voi lukea ilman rekisteröitymistä, joten ymmärrän ne julkisiksi tiloiksi. Kuitenkin vaikka internetkeskustelut ovat julkisia, eivät toimijat aina välttämättä suhtaudu niihin julkisina (em. 186–187). Koska kyseiset sivustot kuitenkin säilyttävät vanhoja keskusteluketjuja, pidän tätä yhtenä osoituksena sivustojen julkisesta ja avoimesta luonteesta. Aiheeni tai keskusteluketjut eivät ole varsinaisen arkaluontoisia. Poistan kuitenkin aineisto-otteista arkaluonteiseksi katsomani kohdat, kuten paikannimet, sähköpostiosoitteet ja muut tiedot, joista kirjoittaja voitaisiin helposti tunnistaa. Poistan myös nimimerkit, jos ne eivät vaikuta viestin sisältöön. Joissakin tapauksissa kuitenkin itse viesti on aloitettu nimimerkin kohdalta, jolloin nimimerkki on olennainen osa viestiä. Näissä tilanteissa en ole poistanut nimimerkkiä, koska se voisi muuttaa kirjoitettua viestiä.

Taulukko 1. Keskustelupalstojen kuvaukset ja aineistoon valittujen keskusteluketjujen lukumäärät

Sivuston nimi	Kuvaus	Vaatiiko kirjoittaminen rekisteröimistä?	Keskustelujen moderointi	Valittujen keskusteluketjujen lukumäärä
Vauva.fi	Vauva-lehden verkkopalvelun keskustelualue	Ei/kyllä ²	Ei	11
Suomi24	Suomen suurimman verkkoyhteisön keskustelualue	Ei	Kyllä, käyttäjien ilmoitusten perusteella	16
Anna	Anna-lehden keskustelualue	Ei	Kyllä	6
Demi	Suomen suurimman nuorten naisten yhteisön keskustelualue	Kyllä	Kyllä	4
Gamereactor	Euroopan suurimman pelilehden suomalaisen version keskustelualue	Kyllä	Kyllä	3
Konsolifin	Pelikonsoleihin ja -peleihin keskittyvän pelisivuston keskustelualue	Kyllä	Kyllä	8
Pelaajalehti	Suomen suurimman videopelilehden keskustelualue	Kyllä	Kyllä	2
Aapeli	Ilmaisia nettipelejä tarjoavan sivuston keskustelualue	Kyllä	Kyllä	4

² Keskusteluihin osallistuminen edellyttää palveluun rekisteröitymistä ja kirjautumista sisään sivustolle paitsi Aihe vapaa ja Seksi -keskustelualueilla. Kello 23-07 keskustella voi vain kirjautuneena

6 Analyysin kuvaus ja tulokset

Aloitin analyysin lukemalla aineiston läpi muutaman kerran huolellisesti. Positiointitimantin avulla toteutetun analyysin voi kuitenkin aloittaa vapaasti mistä vain sen osa-alueesta. Aloitin viestien analyysin tulkitsemalla viesteissä esiintyviä identiteettejä ja niihin liitettäviä määreitä. Tässä vaiheessa tarkastelin, millaisia substantiiveja ja adjektiiveja sekä muita määreitä toimijoihin, erityisesti pelaaviin aikuisiin, viesteissä liitettiin. Lisäksi kiinnitin huomiota siihen, olivatko toimijoihin liittyvät määreet ja kuvaukset negatiivisia vai positiivisia. Tämän jälkeen siirryin tarkastelemaan, millaiseksi toiminnaksi aikuisten digitaalista pelaamista viesteissä kuvattiin. Tällöin kiinnitin huomioni siihen, mitä toimijoiden kuvattiin tekevän, kun he pelasivat, mutta myös siihen, mitä heidän olisi kuvausten mukaan pitänyt tehdä. Tarkastelin myös, millaisia kuvauksia tarkoituksista, motivaatioista, päämääristä, asenteista ja tunteista viesteissä ilmeni ja miten aikuisen digitaalinen pelaaminen liittyi niihin.

Käytännössä analyysi ei edennyt täysin suoraviivaisesti, vaan fokus vaihteli edestakaisin edellä esittelemieni vaiheiden välillä. Tulkitsin edellä esittelemieni keinojen avulla aineistosta erilaisia tarinalinjoja sen perusteella, millaiseksi toiminnaksi aikuisten digitaalinen pelaaminen ja millaisia identiteettejä niissä tuotetaan. Positiointitimanttiin liittyä analyyttisenä ohjeena se, että tarinalinjan, tuotettujen identiteettien ja oikeuksien ja velvollisuuksien tulee muodostaa yhteensopiva ja ymmärrettävä kokonaisuus. Hyödynsin tätä ohjetta, kun tulkitsin aineistosta tarinalinjoja ja erottelin niitä toisistaan. Tämän jälkeen tarkastelin, mitä yhteistä ja mitä eroja eri tarinalinjojen välillä on, ja niputin samankaltaisia tarinalinjoja yhteen. Kun tulkitsin tarinalinjojen perusteella niihin liittyviä laajempia diskursseja, pohdin erityisesti sitä, millaisten asioiden suhteen tarinalinjassa jäsennetään aikuisten digitaalista pelaamista ja mikä on se idea, jonka samankaltaiset tarinalinjat jakavat.

Tulkitsin siis aineistosta positiointitimantin tarjoamin välinein tarinalinjoja. Tarinalinjat heijastavat laajempia yhteiskunnassa jaettua kulttuurisia diskursseja. Esittelen seuraavaksi analyysini perusteella tulkitsemani diskurssit ja niihin liittyvät aineistossa esiintyvät tarinalinjat.

6.1 Sukupuolitetun toiminnan diskurssi

Aineistossa aikuisten digitaalista pelaamista jäsennetään sukupuolen perusteella ja suhteessa sukupuoleen. Aineistossa digitaalinen pelaaminen yhdistetään vahvasti miessukupuoleen ja tuotetaan miesten toiminnaksi. Useimmissa viesteissä käsitelläänkin juuri miesten pelaamista. Tämä ei kuitenkaan automaattisesti tarkoita, että digitaalista pelaamista käsitteellistetään sukupuolittuneena toimintana tai sukupuolen näkökulmasta. Aihe tai teema ei siis ole sama kuin diskurssi vaan samaakin aihetta, kuten aikuisen miehen digitaalista pelaamista voidaan käsitellä eri

diskurssien näkökulmasta. Toisaalta jo sukupuolikategorioiden käyttö tuo sukupuoleen liitetyt ja kulttuurisesti tunnistettavat merkitykset ainakin potentiaalisesti läsnä oleviksi. Sukupuoleen liitetyt merkitykset ja erityisesti merkitys digitaalisesta pelaamisesta miesten toimintana ovat läsnä tai taustalla myös muissa tulkitsemisissä tarinalinjoissa. Seuraavissa tarinalinjoissa digitaalista pelaamista tuotetaan kuitenkin ensisijaisesti suhteessa sukupuoleen, jolloin sukupuoli toimii digitaalista pelaamista jäsentävänä ja selittävänä tekijänä.

6.1.1 Digitaalinen pelaaminen miesten toimintana -tarinalinja

Tässä tarinalinjassa keskeistä on digitaalisen pelaamisen yhdistäminen erityisesti miessukupuoleen ja tuottaminen miesvaltaiseksi toiminnaksi eri tavoin. Tarinalinjaan liittyy merkitys siitä, että miesten kohdalla digitaalinen pelaaminen on yleistä ja normaalia. Aineistossa digitaalinen pelaaminen yhdistettiin miessukupuoleen muun muassa psykologian tai biologian kautta.

"Kyllä pelaaminen kuuluu aika olennaisena miehen luonteeseen tavalla tai toisella tietsikkapelit ovat vain nykyään korvanneet valitettavasti korvanneet usein kaikki muut pelit."

"Miehillä on kaikesti sisäänrakennettu vietti muuhun pelailuun kuin parisuhdepeleihin, parisuhdepelejä naiset taitavat pelata vuorostaan paljon enemmän, miehillä parisuhteisiin ajaututaan usein ns "luonnon" voimalla sen kummemmin asiaa ajattelematta."

Otteissa tuotetaan kuvaa, että miehillä on sisäänrakennettu biologinen tai psykologinen kilpailuvietti ja digitaalinen pelaaminen yhdistetään tämän vietin mukaiseksi toiminnaksi. Näin pelaaminen miesten toimintana tuotetaan luonnolliseksi asiaksi. Huomion arvoista on se seikka, ettei naisten digitaalista pelaamista käsitteellistytä aineistossa samalla tavalla. Se että miesten digitaalista pelaamista tuotetaan luonnolliseksi, vahvistaa merkitystä digitaalisesta pelaamisesta miesten toimintana.

Tarinalinjassa miehet myös tuotetaan digitaalisten pelien asiantuntijoiksi ja naiset tietämättömiksi.

"Naiset eivät vain ymmärrä eikä osaa arvostaa videopelejä. Oli se sitten Super Mario tai L.A. Noire (40-50-luvulle sijoittuva film noir dekkaripeli, jossa siis ratkotaan murhia ja muita rikoksia) , niin he rinnastavat niiden pelaamisen johonkin piirrettyjen katsomiseen.

Videopelit ovat nykyään hyvin elokuvamaisia (20 tuntisia) kokemuksia ja eräänlainen taiteenmuoto. Niiden pelaaminen on ikäänkuin katsoisi elokuvia ja seuraisi taidetta, niin ei se ollekaan niin lapsellista homma kuin luulisi.

Kun ei vaan kovinkaan moni nainen pelaa videopelejä, niin eivät osaa samaistua siihen hommaan. Eihän miehillekkään välttämättä nappaa joku ratsastus?"

Otteessa naisten ominaisuuksiksi liitetään määreitä, kuten ”eivät vain ymmärrä eikä osaa arvostaa videopelejä” ja ”rinnastavat niiden pelaamisen johonkin piirrettyjen katsomiseen”. Molemmat tuottavat naisille identiteettiä digitaalisista peleistä ymmärtämättöminä. Kirjoittaja, jonka tulkitsen mieheksi, tuottaa puolestaan asiantuntijan identiteettiä nimeämällä pelejä ja kuvaamalla niiden sisältöjä sekä arvioimalla videopelien nykytilannetta. Otteen lopussa digitaalinen pelaaminen tuotetaan miesten toiminnaksi ja sitä verrataan ratsastukseen, joka annetaan esimerkkinä naisten toiminnasta. Näin tuotetaan erottelua miesten ja naisten toimintoihin. Sillä, ettei ”kovinkaan moni nainen pelaa videopelejä” perustellaan sitä, etteivät naiset osaa samaistua digitaaliseen pelaamiseen, mikä sopii tuotettuun digitaalisia pelejä ymmärtämättömän identiteettiin.

Tarinalinjaan liittyvä oletus miespelaajasta tulee esille myös siinä, että naisten digitaalista pelaamista tuotetaan yllätyksellisenä. Alla olevassa otteessa naispelaajan sukupuoli tuodaan esille lisäyksenä ”Niin ja olen 30-vuotias nainen”, joka tuottaa vaikutelman yllätyksestä tai poikkeuksesta oletettuun miespelaajaan.

”No huh huh... :D Onkos sekin sitten hävettävää jos pelaa konsolipelejäkin? Itse pelaan vaihtelevasti Supernintendoa, Nintendo Wii:tä, tietokoneella The Sims 2:sta ja Facebookissa paria peliä. Niin ja olen 30-vuotias nainen... :)”

6.1.2 Miesten ja naisten digitaalinen pelaaminen on erilaista -tarinalinja

Tässä tarinalinjassa miesten ja naisten digitaalinen pelaaminen tuotetaan erilaisiksi toiminnoiksi. Tarinalinjan mukaan on olemassa naisten ja miesten pelejä ja pelaamisen tapoja.

”Toooooodella harvoin taitaa tapahtua niin, että nainen itse löytää pelaamisen. Oma eksäni alkoi pelaamaan niin sanotusti söpöilypelejä vain ja ainoastaan siksi että muuten kävi aika pitkäksi kun kotona oli. Siis täysin omaehtoisesti otti ohjaimen käteen ja alkoi pelaamaan...ilman muita perheenjäseniä tai poikaystävää. Suurimmaksi osin se taitaa edelleenkin olla niin, että naiset eivät välitä pelaamisesta ellei se ole jotenkin huippusosiaalista toimintaa. Ja siksi siis se yleinen ajattelu yksin pelaavasta miehestä on aivan käsittämätön ajatus.”

Otteen alussa tuotetaan kuvaus poikkeustapauksesta eli naisesta, joka on itsenäisesti ja omaehtoisesti kiinnostunut pelaamisesta. Poikkeustapauksen esittely itseasiassa vahvistaa oletusta, etteivät naiset ole yleisesti kiinnostuneita digitaalisesta pelaamisesta ja että digitaalinen pelaaminen on miesten toimintaa. Naisiin yleisellä tasolla liitetään merkitys, etteivät he ole kiinnostuneita pelaamisesta itsessään. Naiset eivät siis pelaa digitaalisia pelejä pelien itsensä takia vaan esimerkiksi sosiaalisuuden takia. Otteessa pelaaminen tuotetaan ensisijaisesti miesten

toiminnaksi ja naisten ja miesten pelaaminen tuotetaan eri asioiksi. Tällä erolla perustellaan sitä, etteivät naiset ymmärrä miesten pelaamista tai digitaalista pelaamista ylipäätään.

Seuraavassa otteessa kirjoittaja tunnistaa aiemmin tulkitsemani tarinalinjat, joiden mukaan digitaalinen pelaaminen on miesten toimintaa ja naisten ja miesten digitaalinen pelaaminen on erilaista, ja tuottaa niille vaihtoehtoista merkitystä.

"Näiden viestien perusteella naiset eivät ymmärrä videopeleistä mitään ja vaikka joku heistä ymmärtäisi niin tämä ei olisi naisellinen. Oletteko te tosissanne alkaneet väittää moista?

Minä olen parikymppinen, pitkälti feminiininen nainen vaikken käytäkään päivässä tuntia meikkaamiseen ja nautin näistä niinsanotuista K-18-videopeleistä yhtä paljon kuin The Simsistä ja Super Mariosta.

Seksistit suuttukoot miehekkäästä naisellisuudestani jos haluavat, se tässä on lapsellisempaa touhua kuin Mario Cart."

Otteen alussa kirjoittaja etäännyttää itsensä kyseisistä tarinalinjoista ilmauksilla "näiden viestien perusteella" ja "oletteko te tosissanne alkaneet väittää moista?". Kirjoittaja tuottaa aiemmille viesteille digitaalinen pelaaminen miesten toimintana -tarinalinjan mukaista merkitystä. Tämän tarinalinjan mukaisesti naiset eivät ymmärrä digitaalista pelaamista. Samalla kun naiset tuotetaan pelaamista ymmärtämättömiksi, tuotetaan implisiittisesti miehet asiantuntijoiksi. Naisilla ei siis ole oikeutta ymmärtää pelaamista. Jos nainen puolestaan ymmärtää pelaamista, hänen naisellisuutensa voidaan kyseenalaistaa.

Se, että kirjoittaja korostaa omaa naisellisuuttaan kuvatessaan omaa pelaamistaan viittaa siihen, että hän tunnistaa tarinalinjan, jonka mukaan on olemassa naisten ja miesten pelejä. Kirjoittaja tuottaa itselleen identiteettiä nuorena ja naisellisena naisena, vaikka hänen toimintansa eli K18-peleistä nauttiminen tarinalinjan mukaisesti uhkaa tätä identiteettiä. The Sims ja Super Mario tuotetaan naisille sopiviksi peleiksi. Erityisesti The Simsiä pidetäänkin yleisesti naisten suosiossa olevana pelinä. Kuitenkin K-18-pelit tuotetaan uhkaksi naisellisuudelle. Väkivaltapelit ymmärretään helposti juuri nuorten miesten peleinä, joita naiset eivät perinteisesti juurikaan pelaa. Kuvaamalla itseään nuoreksi ja naiselliseksi naiseksi kirjoittaja tuottaa omaa identiteettiään vastakkaisena tälle tarinalinjalle. Erityisesti otteen lopussa tuotettu identiteetti seksistit ei myöskään sovi edellä mainittuihin tarinalinjoin. Kirjoittaja tuottaakin otteessa vaihtoehtoisen tarinalinjan, jossa otteen alussa kuvattu näkemys saa uuden merkityksen seksisminä ja sen edustajat seksistin identiteetin, jonka näkökulmasta kirjoittaja näyttäytyy miehekkäänä naisena. Tällaisen seksistisen toiminnan kirjoittaja tuottaa lapselliseksi.

Otteessa tuotetaan pelaavalle naiselle alussa huomioidun tarinalinjan vastaisesti naisellisen naisen identiteettiä ja tätä uutta identiteettiä vastustaville tarjotaan seksistin identiteettiä. Ote onkin esimerkki vastapuheesta, joka on mahdollista, jos yleiset ja vahvat leimattua identiteettiä tuottavat tarinalinjat tunnistetaan (vrt. Juhila 2004, 29.) Naisten ja miesten digitaalisen pelaamisen erottaminen tarjoaa ainekset myös vaihtoehtoisen seksismin tarinalinjan tuottamiseen, koska seksismiin liitetään yleisesti käsitys sukupuolten välisestä erosta ja eriarvoisuudesta sekä siitä, että sukupuolten edustajat ovat hyviä eri asioissa.

6.2 Vapaa-ajan diskurssi

Olen tulkinut, että seuraavaksi esittelemissäni tarinalinjoissa kaikissa tuotetaan ja vahvistetaan moraalijärjestystä siitä, että aikuisen digitaalinen pelaaminen kuuluu vapaa-ajalle. Digitaalista pelaamista jäsennetään suhteessa velvollisuuksiin ja vapaa-aikaan. Keskeiseksi tekijäksi muodostuu kysymys siitä, kenen tai millä ajalla digitaalisia pelejä pelataan. Kun digitaaliseen pelaamiseen liitetään moraalijärjestys, jonka mukaan se kuuluu vapaa-ajalle, se tuotetaan samalla alisteiseksi identiteettiin liitetyille velvollisuuksille.

6.2.1 Digitaalinen pelaaminen vapaa-ajan toimintana -tarinalinja

Tässä tarinalinjassa digitaalista pelaamista tuotetaan vapaa-ajalla tapahtuvana harrastuksena, ajanvietteenä tai viihteenä. Kun aikuisen digitaalisen pelaamisen kuvataan tapahtuvan vapaa-ajalla, se tuotetaan tämän tarinalinjan mukaisesti hyväksyttävänä ja normaalina vapaa-ajan toimintana.

Tarinalinjaa käytetäänkin aineistossa usein normalisoimaan digitaalista pelaamista, jos sitä on aikaisemmin tuotettu epänormaaliksi, esimerkiksi addiktioksi tai lapselliseksi.

"Hei! Eikö tässä nyt tehdä jostain viattomasta harrastuksesta VÄHÄN liian iso juttu? :D anna miehesi pelata, kyllä se niihin peleihin vielä kyllästyy! Ja tähän voisitte sopia kuinka paljon niitä pelejä voisi ostaa. Ei mikään yks harrastus määritä koko ihmistä hei haloo! :D"

Ote liittyy viestiketjuun, jossa aikaisemmin on kuvattu miehen liiallista pelaamista parisuhteessa addiktioksi ja pohdittu miehen jättämistä. Otteessa digitaalinen pelaaminen tuotetaan harrastukseksi ja se saa merkityksen normaalina osana vapaa-aikaa. Miehen toiminta tuotetaan normaaliksi, viattomaksi harrastamiseksi, johon miehellä on oikeus. Tämän tarinalinjan näkökulmasta viestiketjussa aikaisemmin esitetyt kuvaukset miehen ongelmallisesta pelaamisesta parisuhteessa ja pohdinnat miehen jättämisestä näyttäytyvät ylireagointina. Siinä missä aiemmissa viesteissä esitetyt kuvaukset digitaalisesta pelaamisesta miehen riippuvuutena voidaan ymmärtää vaikuttavan

kokonaisvaltaisesti koko ihmisen elämään, näyttäytyy se harrastuksen näkökulmasta ylireagointina tilanteeseen.

Harrastus kategorian käytöllä voidaan oikeuttaa digitaaliseen pelaamiseen käytettävää aikaa (Alasuutari ym. 2013). Harrastuspuheella normalisoidaan ja oikeutetaan pelaamista. Kun pelaaminen tuotetaan harrastukseksi, sen vastustaminen vaikuttaa turhalta valittamiselta. Pelaaminen on kuin mikä tahansa muu harrastus.

Digitaalista pelaamista tuotetaan aineistossa usein myös sukupuolitettusti juuri miesten vapaa-aikana tai omana aikana. Samanaikaisesti kun digitaalista pelaamista tuotetaan vapaa-ajan toimintana, siihen yhdistetään aikaisemmin esitelty merkitys digitaalisesta pelaamisesta miesten toimintana.

"Toiset miehet tykkäävät vapaa-ajallaan juosta baareissa kittaamassa kaljaa. Se on heidän harrastuksensa. Ihan samalla tavalla voi omasta mielestäni myös videopelien pelaaminen olla miehelle vapaa-ajan harrastus."

"Mitä pahaa siinä on jos mies haluaa ottaa vähän omaa aikaa kiireisen arjen keskellä? Itse olen ainakin tyytyväinen, sillä kun hänelle suon omaa aikaa, niin kyllä hänkin suosii minulle.. Mielummin katson kun mieheni pelaa, kuin tulisi kännissä kotiin rankan ryöpyllän päätteeksi huutelemaan."

Otteissa miesten digitaalinen pelaaminen rinnastetaan stereotyyppiseen miesten rentoutumiskeinoon eli alkoholin käyttöön. Mielenkiintoista on, että digitaalinen pelaaminen yhdistetään juuri alkoholin käyttöön, vaikka se olisi mahdollista yhdistää moniin muihinkin vapaa-ajan toimintoihin tai rentoutumiskeinoihin. Ryöpyäminen ja baareissa juoksentelu voidaankin ymmärtää myös stereotyyppisiksi miehiksi rentoutumiskeinoiksi. Digitaalinen pelaaminen tuotetaan siis yhdeksi esimerkiksi miesten aktiviteeteista tai rentoutumistavoista. Näin digitaalinen pelaaminen toimintana yhdistetään juuri miessukupuoleen.

"Minun mieheni viettää aika paljon aikaa koneella, mutta hän tekee myös paljon muuta, joten en ole jaksanut vetää asiasta pulttia. Onhan minullakin omia juttuja kotona, mitä teen ilman miestäni. Jos mies ei osallistu kodin hoitoon, kaupassa käyntiin tai ei voi lähteä kyläilemään tietokoneen takia, niin silloin on ongelma!"

"Kertokaapas muut perheelliset miehet, jotka kuluttavat aikaa tietokone-/konsolipelien parissa. Itse iltaisin, kun lapset nukkuu ja kämpässä vallitsee järjestys (tiskit tiskattu ja roskat viety) laitan pleikkarin päälle ja otan tunnin tai kaksi itselleni ennen nukkumista. Tai voisin ottaa ellei muija menisi useampana iltana sekaisin.

"Miks alat pelaa? Pitääks sun taas pelaa?"

No pelaan kuitenkin. Kun alkaa sitten toiminta ja pitäisi ampuu päitä niin sitten tullaan halailemaan ja pussailemaan niin kuin latausruudun ja lobbyn aikana ei oli ehtinyt. Sitten keksitään, että pitäisi just nyt hakea kaupasta jotain.

Suhteessamme on läheisyyttä ja romantiikkaa enkä pelaa edes joka ilta, joten siitä on turha sanoa."

Otteissa digitaalinen pelaaminen tuotetaan erityisesti miehen toiminnaksi ja miehen omaksi ajaksi. Ensimmäisessä otteessa tuotetaan koneella vietetty aika miehen omaksi ajaksi. "Ilmaus onhan minullakin omia juttuja kotona, mitä teen ilman miestäni" alleviivaa merkitystä miehen ja naisen erilaisista oman ajan toiminnoista. Myös tässä otteessa tuotetaan rinnakkain kuvaus miehen nykyisestä ongelmattomasta pelaamisesta ja potentiaalisesta ongelmallisesta pelaamisesta. Pelaaminen muuttuu ongelmaksi, jos pelaaminen menee parisuhteeseen ja kotiin liittyvien velvollisuuksien edelle.

Toisessa otteessa digitaalinen pelaaminen tuotetaan miehen omaksi ajaksi miehen näkökulmasta. Otteessa kuvataan, kuinka velvollisuuksien hoitamisen jälkeen tulisi vapaa-ajan diskurssin mukaisesti olla oikeus miehen omaan aikaan digitaalisten pelien parissa. Naisen toiminta tuotetaan ongelmalliseksi, koska hänen toimintansa rikkoo miehen oikeutta tähän omaan aikaan. Ongelmaksi tuotetaan se, että nainen haluaisi viettää yhteistä aikaa eli halailla ja pussailla sekä keksii miehelle uusia velvollisuuksia. Miehen digitaalinen pelaaminen tuotetaan oikeutetuksi ja naisen toiminta tuotetaan otteessa epäreiluksi tai käsittämättömäksi.

6.2.2 Digitaalinen pelaaminen velvollisuuksien vältteleminenä -tarinalinja

Tässä tarinalinjassa keskeistä on se, että digitaalisen pelaamisen tuotetaan tapahtuvan jonkin identiteettiin liitetyn velvollisuuden sijasta. Tällöin toiminta rikkoo moraalijärjestystä, jonka mukaan aikuisen digitaalinen pelaaminen kuuluu vapaa-ajalle ja on velvollisuuksille alisteista. Digitaalinen pelaaminen tuotetaan pelaavalle aikuiselle tärkeämmäksi kuin identiteettiin liitetyt velvollisuudet. Pelaaminen tuotetaan myös omaehtoiseksi tai valituksi toiminnaksi, mikä lisää moraalista vastuuta toiminnasta. Tämän tarinalinjan sisällä pelaavan aikuisen identiteettiin liitetään negatiivisia ominaisuuksia, kuten laiska, jotka viittaavat velvollisuuksien laiminlyömiseen. Aineistossa tätä tarinalinjaa käytetään vain, kun viitataan aikuisen miehen pelaamiseen tai yleisesti ihmisten pelaamiseen. Naisten digitaalista pelaamista ei aineistossa tämän tarinalinjan avulla kuitenkaan kuvata.

Aineistossa tämä tarinalinja esiintyy yleisimmin kohdissa, joissa kuvataan miehen digitaalista pelaamista osana parisuhdetta tai perhe-elämää. Seuraava ote liittyy viestiketjuun, jossa aloittaja kysyy, miksi miesten pelaaminen on naisista turn-off.

"Aikuisella on velvoitteita, jotka helposti täyttävät kaiken sen ajan, mitä työltä yli jää. Jos ne laiminlyö, ne kasaantuvat. Pelaajalle tärkeämpää on pelaaminen kun keittiön remppaus. Aloituksessa kysyttiin miksi videopelit ovat turn-off. Sinä vastasit juuri siihen itse. Kun pelaaja rentoutuu, kaikki muut työt kasaantuvat odottamaan päivää parempaa. Melkoisia mañana-miehiä nämä pelaajat. Ei ihme ettei naisia kiinnosta."

Otteessa asetetaan aikuisen ja pelaajan identiteetit vastakkain. Aikuisen identiteettiin liitetään velvollisuuksien hoitaminen. Mielenkiintoista on se, että otteessa aikuisen identiteettiin ei liitetä ollenkaan vapaa-aikaa, vaan velvollisuuksien hoitaminen täyttää kaiken aikuisen ajan. Pelaajan identiteettiä tuotetaan suhteessa tähän aikuisen identiteettiin ja siihen liitetään samat velvollisuudet. Pelaavan aikuisen ei kuvata täyttävän näitä velvollisuuksia, vaan pelaaminen tuotetaan velvollisuuksia tärkeämmiksi. Ilmaus "Kun pelaaja rentoutuu, kaikki muut työt kasaantuvat odottamaan päivää parempaa. Melkoisia mañana-miehiä nämä pelaajat" ilmaiseekin arvostelman pelaajasta velvollisuuksia välttelevinä miehinä, jotka rentoutuessaan jättävät velvollisuuksien hoitamisen määrittelemättömään tulevaisuuteen ja mahdollisesti myös toisten vastuulle. Aikuisen miehen digitaaliselle pelaamiselle tuotetaan merkitys velvollisuuksien sijaan tapahtuvana laiskotteluna, jota verrataan oikeaan aikuiseen, jolla ei ole aikaa pelata ja jonka kaikki aikaa kuluu velvollisuuksien hoitamisessa.

Sama tarinalinja esiintyy hieman erilaisessa muodossa myös seuraavassa otteessa, jossa digitaalinen pelaaminen yhdistetään kansalaisen identiteettiin ja siihen liitettyihin velvollisuuksiin. Lyhyt ote kuvaa hyvin eroa vapaa-ajalla tapahtuvan ja velvollisuuksien sijaan tapahtuvan digitaalisen pelaamisen välillä.

"Jos käy töissä ja maksaa veroja, se on minulle aivan sama mitenkä ihmiset vapaa-aikansa viettävät. Se on taas eri asia jos pelataan työttömyystuella videopelejä."

Otteessa tuotetaan implisiittisesti identiteettiä, jota voisi nimittää kansalaisen identiteetiksi. Kansalaisen identiteetin velvollisuuksiksi liitetään töissä käyminen ja verojen maksaminen. Jos nämä velvollisuudet täytetään, tuotetaan digitaalinen pelaaminen hyväksyttäväksi vapaa-ajan toiminnaksi ja on oikeastaan aivan sama, mitä vapaa-ajalla tehdään. Kuitenkin työttömyystuella tapahtuva videopelien pelaaminen rikkoo edellä mainittuja kansalaisen velvollisuuksia ja digitaalinen pelaaminen saa merkityksen sopimattomana toimintana. Tuotettua identiteettiä voisi nimittää esimerkiksi sosiaalipummiksi, vaikka otteessa ei sitä suoraan mainitakaan.

Tarinalinjan käytöllä ylläpidetään moraalijärjestystä, jonka mukaan digitaalinen pelaaminen kuuluu vapaa-ajalle. Tarinalinjan avulla voidaan syyllistää pelaajaa, silloin kun pelaamisen tuotetaan

tapahtuvan identiteetteihin liitettyjen velvollisuuksien sijaan. Ensimmäinen ote tuottaakin varsin synkän kuvan aikuisesta pelkkänä velvollisuuksien suorittajana, jolla vapaa-aikaa ei ole ollenkaan. Tässäkin tarinalinjassa keskeistä on identiteetteihin liitettyjen velvollisuuksien ja vapaa-ajan välinen suhde. Aikuisella on oikeus pelata digitaalisia pelejä, kunhan se tapahtuu vapaa-ajalla. Kuitenkin velvollisuudet tuotetaan tärkeämmiksi kuin oikeudet ja digitaalinen pelaaminen oikeutena on alisteinen tuotetuille velvollisuuksille. Oleelliseksi kysymykseksi muodostuu se, kenellä on kulloinkin valta määritellä identiteetteihin liittyvät velvollisuudet ja oikeudet. Aineistossa esiintyykin erimielisyyttä ja neuvottelua siitä, onko pelaamiseen kulloinkin käytetty aika vapaa-aikaa, yhteistä aikaa vai velvollisuuksien aikaa. Kuitenkin se, mitä tämän puhettavan sisällä ei haasteta, on moraalijärjestys, jonka mukaan hyväksyttävä pelaaminen kuuluu vapaa-ajalle.

6.2.3 Digitaalinen pelaaminen addiktiona -tarinalinja

Myös tässä tarinalinjassa aikuisen digitaalisen pelaamisen tuotetaan rikkovan identiteettiin liitettyjä velvollisuuksia ja digitaalinen pelaaminen tuotetaan liian keskeiseksi osaksi aikuisen elämää. Kuitenkin addiktion tarinalinjassa pelaamista ei tuoteta ainakaan täysin omaehtoiseksi tai valituksi toiminnaksi vaan sairaudeksi, jota ei voi hallita.

"Tavallista ja yleistä voi pelailu olla, Ei se silti tervettä ole, että kaikki aika menee pelaamiseen. Se on riippuvuutta. Läheiset kärsivät."

"Kyllä se on koukussa koneeseen. Et sinä sitä loppumaan saa, vaan se suuttuu jos puutut asiaan."

"Ylipäättään voimakkaat riippuvuudet on aina pahasta, koska ne ohjaavat käyttäytymistä. Tuo peliriippuvuus on ihan alkoholismiin tai muuhun addiktioon verrattavissa oleva asia."

"Mitä mieltä olet, jos näet aikuisia usein pelaamassa? Ensimmäisenä mieleesi saattaa tulla ajatus: "Kaikilla on oikeus, tämä on nykyaikaa! Kyllä asia näin onkin mutta, vakavan peliriippuvuuden myötä perheen välinen kommunikointi voi laantua ja pahimmassa tapauksessa ajautua karille. Nykypäivinä monet liitot ja perheet ovat hajonneet peliriippuvuudet takia ja työpaikkoja menetetään kokoajan kyseisen syyn takia. Aikuisten tulisi viettää enemmän aikaa lastensa kanssa, eikä pelata. Monet teistä ajattelevat, että jauhan tässä vain höpölöpöä, mutta miettikääpä vaikka lähituttujanne joku heistä on luultavasti tietokone/peliriippuvainen ja tämä on kasvava ongelma tässä media/teknologiapohjaisessa maailmassa."

"Oletko tosiaan sanonut miehelle selvästi, että asia ottaa sua päähän? Jos et siis haluaisi vaihtaa miestä, mutta peliongelma vaivaa, niin silloin kannattaa niinsanotusti nostaa kissa pöydälle. Varsinkin jos pelaaminen lisääntyy, niin siinä helposti karkaa mopo käsistä. Kykeneekö miehesi olemaan esimerkiksi yhtä viikonloppua pelaamatta? Jos pelaamatta oleminen aiheuttaa rauhattomuutta, kiukkua ja hermostuneisuutta, niin kyse on selkeästä riippuvuudesta."

Otteissa digitaaliselle pelaamiselle tuotetaan merkitys addiktiona ja pelaavalle aikuiselle tuotetaan riippuvaisen identiteettiä. Digitaalinen pelaaminen addiktiona ei ole vapaaehtoista ja hallittua vaan pakonomaista toimintaa. Otteissa toistuvatkin kuvaukset pelaamiseen käytetyn ajan hallinnan menettämisestä, velvollisuuksien laiminlyömisestä ja toiminnan pakonomaisuudesta.

Erityisesti viimeisessä otteessa tulee esille myös se, että digitaaliseen pelaamiseen liittyy riski hallinnan menettämisestä. Kuvaus, "Varsinkin jos pelaaminen lisääntyy, niin siinä helposti karkaa mopo käsistä.", muistuttaa paljon esimerkiksi päihteiden käyttöön liittyvää hallinnan menettämisen riskiä korostavaa puhetapaa. Tällöin toiminnan, kuten pelaamisen tai alkoholin juomisen, lisääntyminen tuotetaan riskiksi hallinnan menettämiselle ja riippuvuuden syntymiselle. Toiminta tuotetaan siis riippuvuutta aiheuttavaksi tai koukuttavaksi. Olen tulkinnut, että aineistossa esiintyvä digitaalisen pelaamisen hallintaa korostava puhe sekä toistuvat kuvaukset siitä, että aikuinen tekee paljon muutakin kuin pelaa, toimivat ikään kuin ennakoivina vastaväitteinä sille, että digitaalinen pelaaminen olisi pelaajalle addiktio.

Yksi keskeinen tapa, jolla digitaalinen pelaaminen riippuvuutena -tarinalinjaa aineistossa tuotetaan, on kuvaukset koukuttavista peleistä. Koukuttavuus on yksi positiivisista määreistä, joilla pelejä on perinteisesti kuvattu. Voidaan puhua pelien vetovoimasta, jolloin hyvä peli on koukuttava. (esim. Mäyrä 2013, 149.) Kuitenkin aineistossa koukuttavuutta ei tuoteta ainakaan täysin positiivisessa merkityksessä.

"Mutta on myös totta että videopelit ovat tänä päivänä aivan liian koukuttavia. Pääsääntöisesti kuitenkin videopelejä pelaamalla pyritään pakenemaan tylsää todellisuutta."

"Minkä ikäinen tahansa voi pelata, ei se katso ikää. Monet tietokone-/konsolipelit ovat todella koukuttavia ja niihin voi todellakin mennä aikaa liiankin kanssa."

"Kyllä nimenomaan nettipelit pc:llä koukuttaa pahasti, ajankulua ei tosiaan huomaa. Menee se 6-8h heittämällä välillä, enkä ole edes mikään pelinörtti vaan kolmekymppinen mies joka pelailee silloin tällöin"

"Ongelmana lienee joidenkin verkkopelien addiktoiva luonne, kun alkaa tulla sellaisia 4-12 h pelisessioita muutaman viikon ajan niin lienee kenen tahansa läheisen mielestä tilanne aika ärsyttävä. Joskus ollut itsekkin tällaisessa pelikoukussa (esim. Wolfenstein: Enemy Territory), yleensä iski silloin kun piti tehdä jotain muuta ikävää tai elämä muuten tylsää. Pelaamisen kanssa ajankulua ei vaan itse intensiivisyyden takia huomaa samalla tavalla kuin vaikka, no, lukisi kirjoja."

Otteissa digitaalisia pelejä kuvataan määreillä kuten ”liian koukuttavia” ja ”koukuttaa pahasti, ajankulua ei tosiaan huomaa”. Digitaaliset pelit itsessään tuotetaan koukuttavina ja niihin liitetään riski liiallisesta ajan käyttämisestä pelaamiseen eli riski pelaamisen hallinnan menettämisestä. Nämä kuvaukset digitaalisista peleistä muistuttavatkin hieman tapoja, joilla yleisesti puhutaan päihteistä tai esimerkiksi alkoholista. Peliin koukuttavuuden kuvaukset ovat aineistossa usein lyhyitä toteamuksia, jonka jälkeen digitaalista pelaamista voidaan kuvata myös osana täysin erilaisia tarinalinjoja. Tulkitsen pelien koukuttavuuden olevan niin vahva diskurssi, että se tulee huomioida, vaikka muuten tuotettaisiinkin erilaista tarinalinjaa. Toisaalta pelien koukuttavuudella voidaan myös pyrkiä vähentämään liialliseen pelaamiseen liittyvää moraalista vastuuta, koska silloin digitaaliset pelit tuotetaan sellaisiksi, ettei niiden käyttöä voi täysin hallita.

Aineistossa pelaaminen riippuvuutena ja digitaalinen pelaaminen laiskuutena -tarinalinjoja käytetään usein rinnakkain. Molemmat toimivatkin selityksenä sille, miksei digitaalinen pelaaminen tapahdu vapaa-ajalla, vaan toimija pelaa tuotettujen velvollisuuksien sijaan. Keskeinen ero tarinalinjojen välillä liittyy siihen, millainen syy pelaamiselle tuotetaan, ja tämän vaikutus toimijan moraaliseen vastuuseen pelaamisesta.

Seuraava ote ilmentää hyvin eroa moraalisessa vastuussa, jos digitaalisen pelaamisen syyksi tuotetaan sairaus tai laiskuus. Ote on vastaus aikaisemmin viestiketjussa esitettyyn kuvaukseen miehen liiallisesta pelaamisesta parisuhteessa.

"Koeta selvittää syy taustalla, miksi hän pelaa. Jos on mt-ongelmia, niin passita hellästi keskustelemaan asioista jonnekin, toivottavasti saisitte siitä apua suhteeseen. Jos kyse on vaan rehellisestä laiskuudesta ja siitä, ettei kiinnosta tehdä muuta, niin suosittelen, että lähdet kodinhoitajan paikalta. Sinä ansaitset parempaakin, kodinhoitoa voit tehdä jollekin myös palkallisena. :)"

Otteessa tuotetaan rinnakkain kaksi tarinalinjaa. Toisessa digitaalisen pelaamisen syyksi tuotetaan mielenterveyden ongelmat ja toisessa laiskuus. Ensimmäisessä tarinalinjassa tilannetta kuvataan parisuhteeksi, jossa pelaajalla on mielenterveyden ongelmia. Jälkimmäisessä laiskuuden tarinalinjassa pelaajan toiminta saa merkityksen hyväksikäyttönä ja toimijoiden suhde näyttäytyy epätasa-arvoisena. Parisuhde muuttuukin kuvaukseksi laiskottelevasta pelaajasta ja häntä palvelevasta kodinhoitajasta. Ensimmäisessä tarinalinjassa ratkaisuksi esitetään avun hankkimista ja jälkimmäisessä eroa miehestä.

Aineistossa on myös kohtia, joissa edellä mainitut tarinalinjat yhdistetään keskenään. Näiden tarinalinjojen yhdistäminen tuottaa ristiriitaisen merkityksen ongelmalliseksi tuotetun digitaalisen

pelaamisen moraalisesta vastuusta. Tällöin digitaalinen pelaaminen tuotetaan samanaikaisesti hallitsemattomaksi mutta kuitenkin ainakin jossakin määrin omaehtoiseksi toiminnaksi tai toiminnaksi, josta toimija on vastuussa.

"Miksiköhän esim. tällaiset ongelmaiset kuvittelevat sitten olevansa sopivia parisuhteeseen? Mitä annettavaa he ajattelevat itsellään olevan vai eikö annettavaa heistä tarvitse ollakaan, kun lapsuuskodissakin oli sama ankea tunnelma? Todellakin hyväksikäyttöä, pitää aina saada joku "äiti" siihen vierelle vain kärvistelemään ja odottamaan, milloin voisi hetkeksi vaihtaa addiktiosta toiseen eli onanoida elävällä naisella."

Olen edellä argumentoinut sen puolesta, että vapaa-ajan diskurssissa jaetaan moraalijärjestys, jonka mukaan aikuisten digitaalinen pelaaminen kuuluu vapaa-ajalle ja on siten alisteista tuotetuille velvollisuuksille. Kuitenkin seuraava ote on mielenkiintoinen, koska siinä digitaalista pelaamista ei tuoteta alisteiseksi muille toiminnoille vaan päinvastoin yhdeksi elämän tärkeimmistä asioista. Pelaaminen tuotetaan harrastusta tärkeämmäksi osaksi elämää ja sille rakennetaan merkitystä, joka muistuttaa elämäntapaa. Siinä missä harrastaminen tapahtuu työnteon ja muiden velvollisuuksien jälkeisellä vapaa-ajalla, otteessa työnteko tuotetaan digitaalisen pelaamisen mahdollistajaksi. Vastaavat tavat merkityksellistää aikuisten digitaalista pelaamista olivat aineistossa hyvin harvinaisia.

Hardcore-pelaajan -tarinalinja poikkeustapauksena

"Kyse on varmaankin persoonasta. Itse vietan vieläkin tuntikausia jonkun pelin äärellä (Splinter Cell: Blacklist on nyt kovassa hakkauksessa). Olen hieman erakkoluontoinen, enkä välitä juuri ihmisten seurasta, enkä ota mitään kovin tosissani. Tuo on paha piirre, jos ei näe harmaan sävyjä. Monessa nykypelissä käsitellään juuri näitä harmaan sävyjä, ei ole välttämättä hyviä tai pahoja. Hyvä esimerkki on The Last of Us. Olen luonteeltani aika norttimäinen. Luen paljon sarjakuvia, pelaan ja katson paljon elokuvia ja sarjoja. Sellainen "tavallinen arki" ei ole koskaan sopinut minulle. En ole kiinnostunut parisuhteista, enkä lapsista tai muustakaan keskinkertaisuudesta. Tämä hardcore pelaajan elämä sopii minulle täydellisesti. Töissä tietysti käyn, sillä en olisi pystynyt rahoittamaan tätä pelaamista ilman työpaikkaa."

Otteessa tunnistetaan normatiiviset aikuisuuteen liitetyt odotukset, kuten "tavallinen arki", parisuhde ja lapset, mutta ne tuotetaan itselle sopimattomiksi, ei-kiinnostaviksi ja keskikertaisuudeksi. Otteessa ikään kuin perustellaan, miksi ei toimita oletettujen normien mukaisesti.

Odotuksenmukaiseen aikuisuuteen tehdään siis selkeä ero, mikä näkyy myös siinä, millaisia määreitä toimijaan liitetään. Kirjoittaja kuvaa tässä tapauksessa itseään määreillä, kuten erakkoluontoinen ja nörttimäinen. Toiminnot, kuten sarjakuvien lukeminen, elokuvien ja sarjojen katselu ja pelaaminen, joihin lisätään vielä määre "paljon", sopivat kaikki myös stereotyyppiseen kuvaan hardcore-pelaajasta. Lopussa otteessa käytetäänkin eksplisiittisesti kyseistä kategoriaa. Oteessa vahvistetaan hardcore-pelaajan stereotypiaa (vrt. Aarsand 2012).

Otteessa norminmukainen aikuisuus tunnistetaan mutta omaa aikuisuutta tuotetaan erilaiseksi suhteessa normiin. Sen sijaan, että runsas digitaalinen pelaaminen ja sen saama keskeinen merkitys aikuisen elämässä tuotettaisiin normaaliksi, hardcore-pelaajan identiteettiä tuotetaan erilaisuutena suhteessa niin sanottuun normaaliin aikuisuuteen tai poikkeavana aikuisena. Pitkäaikainen ja intohimoinen pelaaminen voidaan tuottaa positiiviseksi, koska luovutaan tavalliseen arkeen liittyvistä velvollisuuksista ja niin sanotun normaalin aikuisen identiteetin sijasta tuotetaan hardcore-pelaajan identiteettiä. Oteessa siis hardcore-pelaaja tuotetaan poikkeustapaukseksi, jolloin norminmukaista aikuisuutta ei haasteta.

6.3 Ikäsidonnaisen toiminnan diskurssi

Tämän diskurssin taustalla on näkemys, että tietynlaiset toiminnot kuuluvat ja ovat sopivia vain tietyille ikäryhmille. Puhetavassa digitaalista pelaamista tuotetaan suhteessa ikään tai ikäkauteen.

6.3.1 Digitaalinen pelaaminen lasten toimintana -tarinalinja

Tässä tarinalinjassa aikuisten digitaalinen pelaaminen tuotetaan vain lapsuuteen kuuluvaksi ja siten aikuiselle sopimattomaksi toiminnaksi. Digitaaliselle pelejä pelaavalle aikuiselle tuotetaan tämän puhutavan sisällä lapsellisen tai epäkypsän aikuisen identiteettiä. Tämän puhutavan sisällä digitaaliselle pelaamiselle tuotetaan merkitys lasten toimintana.

"Pelikonsolit on lapsille. Naisesi ilmeisesti turhaan odottaa sinun olevan mies."

"Tuntuu niin idiootilta että aikuinen mies pelaa ja pelaa ja puhuu noista idiooteista peleistään. Samaa peliä pelaavat lapsetkin. ..."

"Lapsellista puuhaa tosiaan. Ne on kakaroiden juttu, eikä fiksun ja kypsän aikuisen. Ei kukaan nainen halua kakaran kanssa viettää aikaa, miehen ne haluaa."

"Olen 18vuotias nainen ja avomieheni on lähes 30 vuotias.

Onko normaalia että sen ikäinen mies pelaa pleikkaria ja vieläpä ottaa pelit aivan tosissaan!!"

"Kyllähän tuo on vähän sellainen peruskoululaisten juttu nuo videopelit. Aikuinen mies harrastaa esim. tähtitieteilyä, lintujen bongaamista, puutöiden tekemistä,

nikkarointia, entisöintiä jne. Videopelien pelaaminen kertoo mielestäni yleisestä avuttomuudesta ja pullamössöydestä. Siitä, että aikuiseksi mieheksi kasvu on vielä pahasti kesken."

"Ei tässä niinkään siitä pelaamisen määrästä ole kyse, vaan siitä että ylipäättään pelaa tuollaista edelleen. Ei aikuinen ihminen nyt voi olla kiinnostunut vielä jostain kersojen pelistä. Olkoon vaikka kuinka ok teidän silmissänne tahansa, minusta tuollainen on vain noloa ja lapsellista."

"Kuulostaa oudolta että aikuinen mies pelailee tietokoneella, itseä ei vois kyllä vähempää kiinnostaa mitkään tietokonepelit."

"Just joo, aikuinen mies pelaa videopelejä = lapsen asteelle jäännyt."

Aineisto-otteissa digitaalinen pelaaminen tuotetaan vain lasten toiminnaksi, jolloin aikuisen pelaaminen saa merkityksen epänormaalina, lapsellisena ja epäkypsänä toimintana. Digitaalista pelaamista kuvataan muun muassa lapselliseksi puuhaksi, kakaroiden ja peruskoululaisten jutuksi. Oteissa tuodaan myös selkeästi esille, ettei digitaalinen pelaaminen ole sopivaa toimintaa aikuiselle (miehelle). Tarinalinjaan liittyy käsitys siitä, että pelaamisen tulee loppua, kun ihminen aikuistuu. Ylläolevissa oteissa ja aineistossa laajemminkin tämä näkyy siinä, että aikuisen pelaamisen kuvataan jatkuvan yhä iästä huolimatta ja kuvauksissa toistuvat ilmaukset siitä, että aikuinen vieläkin pelaa tai pelaa yhä.

Tarinalinjassa pelaavaan aikuiseen yhdistetään määreitä kuten, lapsellinen, kakara, nolo, yleinen avuttomuus ja pullamössöys. Pelaavalle aikuiselle tuotetaan lapsellisen ja epäkypsän aikuisen identiteettiä. Tarinalinjassa usein tuotetaan epäkypsän pelaavan aikuisen rinnalle kuvauksia kypsästä aikuisesta. Oteissa digitaalista pelaamista käsitellään myös yhtenäisenä kokonaisuutena, jolloin kaikki digitaalinen pelaaminen tuotetaan vain lasten toiminnaksi.

Edeltävissä oteissa digitaalisen pelaamisen lasten toiminnaksi tuottavat kirjoittajat eivät itse identifioituneet pelaajiksi. Kuitenkin aineistossa myös aikuisiksi itsensä määrittelevät digitaalisten pelien pelaajat tunnistavat tarinalinjan, jonka mukaan pelaaminen on lasten toimintaa.

"Ryhdyin tässä eräänä päivänä oikein miettimään sitä, että olen kohta virallisesti keski-ikäinen, vielä toistaiseksi vain aikuinen, mutta silti nautin pelaamisesta, jota kai yleisesti pidetään lasten touhuna. Olenko siis jotenkin outo ja lapsellinen ihminen?"

"Sattumaako, vai liekö vain kolmenkymppin rajapyykin ylitys pari kuukautta sitte tuonu minunkin mieleen aiheen pohdinnan. Kyllä minun on edelleen vaikea tunnustaa itseäni vanhemmassa seurassa pelaavani vielä videopelejä. Jotenkin tuntuu, että saako siitä vaan uittuilua kuulla jälkeinpäin. Mutta sitten kun tapaa jossain omanikäistä tai vanhempaa peliseuraa filis nousee aina potenssiin 10. Näin kaappipelaajana

ihmetyttää monesti nuo medioissa olevat huimat luvut esim. Kuinka monta prosenttia yli kolmekymmentä vuotiaista pelaa videopelejä. Missäs ne kaikki on, samanlaisia kumiekiä, ettei paljon asiasta huutele?"

Molemmissa otteissa kirjoittaja itse määrittelee itsensä aikuiseksi. Oteissa tuotetaan ristiriitaa aikuisen identiteetin ja digitaalisen pelaamisen välille. Koska digitaaliselle pelaamiselle tuotetaan merkitys lasten toimintana, se ei sovi yhteen aikuisen identiteetin kanssa. Ensimmäisessä otteessa tämä johtaa normaalin aikuisen identiteetin kyseenalaistamiseen kysymyksellä "Olenko siis jotenkin outo ja lapsellinen ihminen?". Myös toisessa otteessa merkitys digitaalisesta pelaamisesta lasten toimintana tunnustetaan. Käsitys siitä, että digitaalinen pelaaminen on lasten toimintaa, liitetään kirjoittajaa itseään vanhempiin ihmisiin. Oteessa digitaalisia pelejä pelaavaa aikuista kuvataan määreillä, kuten kaappipelaaja, johon liitetään vaikeus tunnustaa digitaalinen pelaaminen erityisesti itseä vanhemmassa seurassa. Oteessa digitaalinen pelaaminen tuotetaan aikuiselle sosiaalisesti sopimattomaksi toiminnaksi vanhempien aikuisten seurassa.

6.4 Hyödyllisen toiminnan diskurssi

Tämän puhutavan puitteissa toimintaa jäsennetään järkeväksi tai järjettömäksi sen perusteella tuottaako se jotain hyötyä tai onko se hyödyllistä. Moraalijärjestyksen mukaan vain hyödyllinen toiminta on hyvää toimintaa. Vaikka sopivista tai oikeanlaisista hyödyistä voidaan olla eri mieltä, jaetaan tämän diskurssin sisällä näkemys siitä, että toiminnan tulisi olla hyödyllistä. Tämän puhutavan voi katsoa liittyvän laajempaan keskusteluun siitä, mikä on sopivaa (vapaa-ajan) toimintaa. Puhutavan taustalla voi tulkita vaikuttavan saman moderniin kulttuuriin ja nykyiseen talouselämään liittyvän rationaalisen ja tuottavan ihmisen idean, jonka Alasuutari, Luomanen ja Peteri (2013, 460, 470) tulkitsivat olevan yksi syy siihen, miksi ihmiset tuottavat oikeutuksia vapaa-ajan käytölleen. Vaikka digitaalinen pelaaminen asettuu myös yleensä osaksi vapaa-aikaa, siihen käytetään aikaa, jonka voisi käyttää muuhun, mahdollisesti järkevämpään toimintaan. Tämä voi olla ainakin yksi syy, jonka takia digitaalista pelaamisen hyödyllisyyttä korostetaan aineistossa.

6.4.1 Digitaalinen pelaaminen välineellisenä toimintana -tarinalinja

Tässä tarinalinjassa aikuisten digitaalinen pelaaminen tuotetaan välineellisenä toimintana, jolloin korostetaan toiminnan seurauksia ja toiminnasta saatavia hyötyjä. Tämän tarinalinjan sisällä digitaalisen pelaamisen kuvaukset muodostuvat perusteluiksi digitaalisen pelaamisen hyödyllisyydestä ja siten tarjoaa perustelun sille, miksi aikuinen pelaa digitaalisia pelejä.

"Monet paheksuvat toimintapelejä, mutta itse asiassa niidenkin pelaamisesta on hyötyä. Sotapelien pelaamisen on tutkitusti todettu parantavan silmien kontrastiherkkyyttä ja toimintapelien pelaajien päätöksentekokyky paranee."

"Pelit on mulle aivojumbppaa siinä samassa kuin sanaristikot tai sudokut."

Seuraava ote koostuu viestistä ja sen saamasta vastauksesta:

"Mikään ei ole niin sääliänsä katsottavaa kuin aikuinen mies pelaamassa tietokoneella päivät pitkät. Kertoo vain aloitekyvyn puutteesta ja laiskuudesta tehdä jotakin järkevämpää."

"Määrittele järkevä toiminta/harrastus. Onko se toimintaa, joka kehittää ihmisen jotain osa-aluetta tai taitoa? Pelaaminen kehittää ihmisen reaktiokykyä, taktista ajattelua, englannin kielien taitoa, asioiden hahmottamista jne. Toimintaa joka tähtää vain taloudelliseen hyötyyn(miksi sitten tehdä mitään muuta kuin töitä)? Toimintaa joka tähtää vain selviytymiseen/suvunjakamiseen(kaikki muu pois kuin seksi[ilman ehkäisyä], syöminen ja ehkä töiden teko)?"

Aineisto-otteissa digitaaliselle pelaamisella kuvataan olevan monenlaisia hyödyllisiä vaikutuksia pelaajalle. Digitaalisen pelaamisen kuvataan parantavan silmien kontrastiherkkyyttä, parantavan päätöksentekokykyä, reaktiokykyä, taktista ajattelua, kielitaitoa ja olevan aivojumbppaa. Aikuisen digitaalinen pelaaminen tuotetaan siis välineenä itsensä kehittämiseksi ja siten hyödylliseksi ja järkeväksi toiminnaksi. Tämä merkitys sopii ideologiaan, jonka mukaan ihmisen tulee kehittää itseään myös vapaa-ajalla (vrt. Alasuutari ym. 2013).

6.4.2 Digitaalinen pelaaminen turhana toimintana -tarinalinja

Negatiivisen merkityksen aikuisten digitaalinen pelaaminen saa tämän diskurssin sisällä, jos se tuotetaan täysin turhaksi toiminnaksi. Keskeistä tarinalinjassa on, että aikuinen käyttää pelatessaan aikaansa täysin turhaan toimintaan, josta ei ole mitään hyötyä. Alla olevassa otteessa tuotetaan kaksi erilaista pelaamisen tapaa. Pelaaminen, jossa voi kehittyä ja joka kehittää ihmistä, tuotetaan järkeväksi pelaamiseksi. Tämä rinnastetaan turhaan pelaamiseen, jota kuvataan aivottomaksi ja elämän tuhlaukseksi. Digitaalinen pelaaminen yhdistetään otteessa turhaan pelaamiseen.

"Miksi näin? Pelaaminen ja voittaminen on useilla ihmisillä verissä, mutta omasta mielestäni on silloin parempi harrastaa lajia, jossa voi systemaattisesti harjoitella ja kehittyä -- sillä se myös aina kehittää jotain puolta ihmisessä. Aivoton peluu on silkkaa elämän tuhlausta. Jonkin takia menitte yksin, ja se syy ei taatusti ollut PlayStation. Omissa lajeissa oli aina mahdollisuus kehittyä, kilpailla ja menestyä. Miten se onnistuu jossain videopelissä?"

Myös tämä tarinalinja perustuu moraalijärjestykselle, että järkevän toiminnan tulee olla hyödyllistä ja kehittävää. Tässä tarinalinjassa digitaalinen pelaaminen tuotetaan kuitenkin hyödyllisen ja järkevän toiminnan sijasta turhaksi ja siten järjettömäksi toiminnaksi. Kun digitaalinen pelaaminen tuotetaan turhaksi toiminnaksi, myös niitä pelaavalle aikuiselle tuotetaan negatiivinen identiteetti. Tarinalinjassa aikuinen digitaalisten pelien pelaaja käyttää aikaansa turhaan toimintaan tietoisesti tai tiedostamatta. Tarjolla ovat siis tyhmän tai tietämättömän ominaisuudet.

Aineistossa käydäänkin tämän diskurssin sisällä merkitysneuvottelua siitä, onko aikuisten digitaalinen pelaaminen hyödyllistä vai turhaa toimintaa. Kuitenkin puhutavan sisällä jaetaan moraalijärjestys, jonka mukaan toiminnan tulee tuottaa hyötyä, jotta se on järkevää.

6.5 Humanistinen diskurssi

Tämän diskurssin mukaan ihmisen hyvinvointi tuotetaan itseisarvoksi, jonka näkökulmasta toimintaa merkityksellistetään. Ihmisen hyvinvoinnin kannalta on tärkeää, että elämässä on nautintoja ja aikaa rentoutua eikä kaikki saa olla pelkkää jatkuvaa suorittamista. Kyseinen diskurssi ei ole aineistossa yleinen mutta se on ainoa, jossa digitaalista pelaamista ei tuoteta ainoastaan hyväksyttäväksi ja normaaliksi toiminnaksi mutta myös positiiviseksi ja tärkeäksi osaksi elämää. Diskurssi voidaan tulkita vastakkaisena toiminnan hyödyllisyyttä korostavalle diskurssille.

6.5.1 Digitaalinen pelaaminen osana hyvinvointia -tarinalinja

Digitaalinen pelaaminen tuotetaan tämän tarinalinjan sisällä toiminnaksi, joka ei ole vakavaa tai hyödyllistä vaan rentouttavaa ja nautinnollista. Tarinalinjaan liittyy merkitys, että ihminen itse tietää, mikä hänelle on hyväksi. Tämä rinnastetaan usein ympäristön ja yhteiskunnan taholta tuleviin määritelmiin siitä, miten ihmisen kuuluu käyttäytyä. Nämä ihmisen ulkopuolelta tulevat normit saavat tarinalinjassa negatiivisen merkityksen ja ne tuotetaan uhkaksi ihmisen hyvinvoinnille.

"Sehän on niin, että aikuinen mies (tai nainen), joka ei pelaa - on se pelaaminen sitten lautapelaamista, urheilua tai vaikka tietokonepelaamista - on pikemminkin menettänyt kosketuksensa omaan itseensä. Hän on kadottanut sielustaan sen leikkisyyden ja uhrannut osan itsestään ympäristön määritelmille siitä miten "ihmisen kuuluu käyttäytyä". Kuunnellut siis turhakkeita, eli juuri niitä joihin sinäkin viestisi perusteella tunnut kuuluvan."

Otteessa yhdistetään ei-digitaalinen ja digitaalinen pelaaminen ihmisyyteen kuuluvaan leikillisyyteen. Otteessa tuotetaan käsitystä, että ihminen tietää, mikä hänelle on hyväksi, jos vain

osaa kuunnella itseään. Pelaamattomuus tuotetaan osoitukseksi siitä, että tämä itsetietoisuus on menetetty ja uhrattu osa itsestä ympäristön määritelmille siitä, miten ihmisen kuuluu käyttäytyä.

Tämän tarinalinjan sisällä aikuisten digitaalinen pelaaminen on mahdollista tuottaa myös nautinnon ja onnen lähteeksi.

"Videopelit on ihan huippuja. Olen aina tykännyt niistä ja nintendo on kova sana myös. Rakastan eniten maailmassa videopelejä! Sillon kun niitä pelaan elämä tuntuu aivan ihanan onnelliselta. Sanokoot kukin mitää sanoo. itselleni ne tuo kovimman onnen tässä elämässä ja olen aikuinen mies.
Lähdenkin tästä pelaamaan erästä uutta rooliseikkailupeliä:)"

Otteessa digitaalista pelaamista kuvataan ylistävään sävyyn käyttämällä monia positiivisia ääri-ilmaisuja. Kirjoittaja tuottaa videopelien pelaamisen yhdeksi elämän tärkeimmistä asioista ja suurimman onnen lähteeksi. Ilmaisuihin "Sanokoot kukin mitää sanoo" voi viitata siihen, että kirjoittaja tunnistaa tarinalinjan eroavan vallitsevasta moraalijärjestyksestä. Tätä tulkintaa tukee se, että kirjoittaja tämän jälkeen toistaa vielä pelien tuovan "kovimman onnen tässä elämässä" ja ilmaisee huomautuksen omaisesti olevansa aikuinen mies. Tämä voi viitata siihen, että tunnistetaan, ettei digitaalinen pelaaminen yleensä ole näin tärkeää aikuiselle miehelle. Toisaalta ilmaisu voi myös viitata ensimmäisen otteen yhteydessä kuvattuun käsitykseen, että ihminen itse tietää, mikä hänelle on hyväksi.

Tässä tarinalinjassa digitaalinen pelaaminen voidaan tuottaa leikiksi mutta leikkiä ei merkityksellisteta lasten toiminnaksi (vrt. Hänninen 2003) vaan aikuisille sopivaksi, jopa suotavaksi, toiminnaksi. Leikki saa merkityksen rentoutumisena ja ei-vakavana toimintana, joka tuotetaan ihmisen hyvinvoinnille tärkeäksi. Pelaaville aikuisille tuotetaan leikkimielisen aikuisen identiteettiä, joka on huomattavasti positiivisempi merkitykseltään kuin digitaalinen pelaaminen lasten toimintana -tarinalinjan lapsellisen tai epäkypsän aikuisen identiteetti. Ei-pelaaville aikuisille tuotetaan tiukkapipoisen aikuisen identiteettiä. Aineistossa leikkimielisiin aikuisiin liitetään määreitä, kuten rento, osaavat pitää hauskaa ja elämästä nauttiminen. Tiukkapipoisia aikuisia puolestaan kuvataan määreillä, kuten tiukka, tosikko ja suorittaja. Tarinalinjassa tuotetaan eroa aikuisten välille, jotka osaavat nauttia elämästä ja ottaa tarvittaessa rennosti, ja aikuisten, joille koko elämä on jatkuvaa suorittamista. Tarinalinjan mukaan on ihmisen hyvinvoinnin kannalta tärkeää, että osataan myös rentoutua eikä oteta kaikkia asioita liian tosissaan.

Tarinalinjassa tuotetaan myös varoittavia esimerkkejä siitä, mitä tapahtuu, jos elämä on jatkuvaa suorittamista ja tuottavaa työtä. Näitä varoittavia esimerkkejä aineistossa ovat muun muassa stressi ja loppuun palaminen.

"Samoilla linjoilla. Ilmeisesti elämän, näiden kiihkoilijoiden mukaan, tulee olla jatkuvaa tuottavaa työtä ja tuloksekasta suorittamista. Heidän lomansakin on suoritus, on aikataulu jonka mukaan sinkoillaan pitkin maata tapahtumien perässä ja sukuloimassa ja keittiökin pitää vielä ehtiä rempata. Loman lopussa he ovat yhtä stressaantuneita kuin lomalle jäädessään. Lopulta he tiuskivat kotona kun vessapaperirulla on telineessä väärinpäin ja kun viinilasit eivät ole suorassa rivissä hyllyssään. Neljää kymppiä lähestyessään stressitaso hakkaa rajoittimeen, käydään päällitohtorilla, napsitaan diapamia iltapalaksi ja lopulta jäädään varhaiseläkkeelle kun ei vain nuppi enää kestä. Se on sitä ylikorostettua aikuisuutta. Kieroutunut maailmankuva, joka kieltämättä on varsin yleinen nykyisessä kilpailuyhteiskunnassa. Ihmiselle on kuitenkin erinomaisen hyväksi välillä tehdä jotakin täysin hyödytöntä. Leikkikää, hyvät ihmiset, leikkikää."

Ote liittyy keskusteluketjun kohtaan, jossa digitaalinen pelaaminen on ensin tuotettu lasten leikiksi ja sitä seuraa kommentteja, joissa ollaan samaa mieltä, että digitaalinen pelaaminen on leikkiä mutta leikin merkitystä tuotetaan uudella tavalla. Vaikka otteessa ei mainita eksplisiittisesti digitaalista pelaamista, tulkitsen että tässä kontekstissa otteessa mainittu leikkiminen viittaa digitaaliseen pelaamiseen tai digitaalinen pelaaminen edustaa tätä leikkimistä. Otteessa leikki yhdistetään hyödyttömiin toimintoihin, jotka ovat kuitenkin rentouttavia ja ihmisen hyvinvoinnille tärkeitä. Vertailukohdaksi tuotetaan jatkuva tuottava työ ja tuloksekas suorittaminen, mitä kuvataan otteessa nykyiseen kilpailuyhteiskuntaan yleisesti liittyväksi kieroutuneeksi maailmankuvaksi. Tämän jatkuvan suorittamisen kuvataan aiheuttavan monenlaisia negatiivisia seurauksia ihmisen hyvinvoinnille.

Koska jatkuva suorittaminen tuotetaan tämän tarinalinjan sisällä negatiiviseksi asiaksi ja mahdolliseksi riskiksi ihmisen hyvinvoinnille, voidaan tehdä varovainen tulkinta siitä, että digitaalinen pelaaminen ja muu niin sanotusti hyödytön toiminta muodostuvat tämän tarinalinjan sisällä eräänlaiseksi velvollisuudeksi – velvollisuudeksi pitää huolta omasta hyvinvoinnista.

6.6 Nykykulttuuri diskurssi

Tämän diskurssin sisällä digitaalinen pelaaminen saa merkityksen yhtenä nykykulttuurin muotona. Aineistossa diskurssin käytöllä digitaalista pelaamista tuotetaan aikuiselle sopivaksi ja normaaliksi toiminnaksi.

6.6.1 Digitaalinen pelaaminen viihteenä -tarinalinja

Pohdin tämän tarinalinjan sijoittamista osaksi vapaa-aika diskurssia, koska myös tässä tarinalinjassa aikuisten digitaalista pelaamista kuvataan usein vapaa-ajan toiminnaksi. Kuitenkin olen tulkinut, että tässä tarinalinjassa digitaalista pelaamista ei jäsennetä samalla tavalla ensisijaisesti ajankäytön ja velvollisuuksien suhteen kuin vapaa-aika diskurssin sisällä. Digitaalinen pelaaminen viihteenä -tarinalinjassa korostuukin enemmän digitaalinen pelaaminen yhtenä viihdekulttuurin muotona.

Kun aineistossa aikuisten digitaalinen pelaaminen merkityksellistetään viihteeksi, se usein rinnastetaan muihin viihteen muotoihin, kuten alla olevissa aineisto-otteissa musiikin kuunteluun, lukemiseen tai television ja elokuvien katseluun. Tämä rinnastaminen asettaa digitaalisen pelaamiseen samaan asemaan näiden yleisesti hyväksytyihin viihteen muotojen kanssa ja siten normalisoi sitä.

"Ja useimmat pelit on nimenomaan nykyään tehty aikuisille eikä niitä edes myydä alle 18 vuotiaille, joten se on tosissaan ihan yhtä hyvä harrastus/viihdemuoto kun elokuvat tai.. vaikkapa musiikkitoiminta jne. Kaikkiahan noita tosin tekee lapsetkin, mutta sou not! :)"

"Vaikka miltä kantilta yritäisin asiaa tarkastella, en kykene käsittämään mitä lapsellista pelaamisessa on. Minun päähäni ei yksinkertaisesti mahdu se, mikä siinä on lapsellisempaa kuin elokuvien katselussa tai kirjojen lukemisessa. Kaikissa näissä on päähenkilöt ja ajan myötä kehittyvä tarina. Kyseessä on siis periaatteessa sama viihdemuoto, jonka viimeisin ruumiillistuma pelit ovat. Mielestäni on äärettömän hienoa, että ihminen on pystynyt kehittämään tämän viihdemuodon näin korkealle tasolle, jossa siitä on tullut interaktiivista viihdettä, jossa pelaaja itse näkee tapahtumat pelin päähahmon kautta, ja pystyy itse vaikuttamaan tapahtumien kulkuun. Nykypäivän peleissä on tarinakin usein Oscar-tasoa. Ajatuksessa että pelaaminen olisi lapsellisempaa kuin elokuvien katselu tai kirjojen lukeminen, ei yksinkertaisesti ole mitään järjellistä logiikkaa. Joko niistä kaikki on lapsellista, tai mikään niistä ei ole."

"En ihan täysin allekirjoita tuota. Oma "kolkytjotain" sukupolveni pelaa kyllä, ja meidän lapsemme pelaavat myös. Pelaaminen voi olla myös koko perheen viihdettä - ajanvietteenä se ehkä osittain korvaa telkkarin - mikä on minun mielestäni ihan hyväkin asia."

Digitaalisen pelaamisen merkityksellistäminen viihteeksi tuottaa sen sopivaksi toiminnaksi lapsille ja aikuisille. Kuten ylläolevista otteistakin käy ilmi aineistossa digitaalinen pelaaminen viihteenä -tarinalinjalla perustellaan aikuisten digitaalisten pelien pelaamista ja tuotetaan se normaaliksi toiminnaksi, erityisesti silloin kun digitaalista pelaamista on aiemmissa viesteissä tuotettu lasten toimintana tai sopimattomana aikuisille.

Kuitenkin myös tämän tarinalinjan sisällä voidaan tehdä jakoa aikuisten ja lasten digitaalisiin peleihin mutta tätä jakoa perustellaan digitaalisten pelien sisällöillä, jolloin toiset pelit voidaan tuottaa sisällön näkökulmasta lapsille ja toiset aikuisille suunnatuiksi peleiksi. Vastaava tapa jaotella sisältöjä lapsille ja aikuisille suunnatuiksi on yleistä muissakin viihdekulttuurin tuotteissa, kuten elokuvissa ja kirjoissa. Aineistossa esiintyikin paikoitellen neuvottelua siitä, mitkä tai millaiset pelit ovat lapsille ja mitkä aikuisille suunnattuja, sekä siitä millaisin perustein tällaista jakoa tehdään. Näitä aineiston kohtia leimaa erimielisyys jaottelun kriteereistä ja järkevyydestä.

"Ei se näinkään mene. K18-leimalla varustettu peli voi hyvinkin olla aikuisten mielestä lapsellisempi kuin "kaikille tarkoitettu" peli, ja aikuiset voivat löytää siitä myös lapsille sopivasta pelistä enemmän itseään miellyttävää sisältöä kuin "aikuksille suunnatuista" peleistä. Ikärajat ja suunnittelijoiden aiomukset tai väitteet eivät vastaa sitä, onko lopullinen peli "aikuismainen" vai "lapsellinen"."

Aineistossa tällainen jaottelu voidaan tuottaa myös itsessään lasten tai lapselliseksi toiminnaksi.

"Osa peleistä voi olla lapsellisia, mutta kyllä ne kelpaavat vanhemmillekin. Taitaa juuri olla silleen, että ne lapset pitää niitä lapsellisina. Vanhemmille pelaajille ne taas ovat sitä parhainta viihdettä."

"Hahhah....kun kasvat tarpeeksi vanhaksi tajuat, että aikuiset voivat pelata ihan minkälaisia pelejä haluavat. On todella lapsellista ajatella, että aikuiset kovat pojat pelaa CoDeja ja Battlefieldejä ja Mariot on lapsille, enkä tiedä onko muutenkaan kovinkaan kypsää määritellä oman henkisen kasvunsa tasoa sen pohjalta minkälaisia videopelejä pelaa"

Otteissa tunnistetaan kulttuurinen tapa jaotella pelejä lasten ja aikuisten peleihin mutta korostetaan, että aikuiset voivat pelata, mitä itse haluavat. Viihteen näkökulmasta jaottelu aikuisten ja lasten peleihin ei olekaan tärkeää, vaan tärkeämpää on sisältöjen miellyttävyys ja viihdyttävyys.

6.6.2 Nykyajan ymmärtämisen -tarinalinja

Tarinalinjassa korostetaan digitaalisten pelien yleisyyttä nykykulttuurissa. Sen takia, että ne ovat niin yleisiä yhteiskunnassa, niiden ymmärtäminen on myös tärkeää.

"Pelit ovat tätä päivää ja tulevaisuutta. Sekin voi mennä liiallisuuksiin, mutta pelaamisensa hallitseva aikuinen on taatusti paremmin perillä lasten maailmasta kuin pelaamisen demonisoiva vanha kääkkä."

"Luonnollisesti pelit tuntevansa äitinä rajoitan sekä VALISTAN lapsiani varmasti enemmän ja asiantuntevammin kuin suurin osa kaikkia pelejä kauhistelevista palstamammoista. Niputatteko te esim. kaikki elokuvatkin samaan syssyyn?"

"Voin kuvitella, että naisten kohdalla pelaamisen leimaa tulkitaan vieläkin voimakkaammin. Pelaamisen ilmiö on kuitenkin ajansaatossa tullut paremmin ymmärretyksi ja loppuviimein tuntuu siltä, että pelaamisen negatiiviset arvostelut tai viittaukset siihen, että se on vain lapsille tulee sellaisten suusta, jotka eivät ole ihan vielä nykyaikaa sisäistäneet."

"Semmoisen asian olen kyllä huomannut, että pelaamista ei kyllä minun ikäisteni kuullen kauheasti mollatakaan - ehkä vanhempi väki alkaa tiedostaa sen tosiseikan, että pelaaminen on osa aikuistenkin maailmaa tänäpäivänä."

"Voihan sitä tietysti ulkoistaa itsensä ihan kokonaan nykyaikaisesta populaarikulttuurista ja leimata sen kaikkein isoimman segmentin lapselliseksi."

Otteissa digitaalista pelaamista ja pelejä kuvataan osana "tätä päivää ja tulevaisuutta" ja "aikuistenkin maailmaa tänäpäivänä" sekä nykyaikaisen populaarikulttuurin kaikkein isoimmaksi segmentiksi. Nämä ilmaukset tuottavat digitaalisen pelaamisen osaksi nykykulttuuria, jolloin se on aikuisille sopivaa toimintaa mutta myös nykyajan ymmärtämisen näkökulmasta tärkeää toimintaa. Kahdessa ensimmäisessä otteessa digitaalisen pelaamisen ymmärtäminen tuotetaan tärkeäksi erityisesti vanhemmuuden näkökulmasta, koska silloin on paremmin perillä lasten maailmasta ja osaa rajoittaa ja valistaa lapsia paremmin kuin pelejä ymmärtämättömät.

Tarinalinjassa asetetaankin vastakkain pelejä ymmärtävät ja ymmärtämättömät aikuiset. Pelien ymmärtäminen tuotetaan yhdeksi nykyaikaisen aikuisen identiteetin ominaisuudeksi. Pelejä ymmärtämättömille tuotetaan puolestaan vanhanaikaisen tai ajasta jälkeen jääneen identiteettiä. Ymmärtämisen perustana on se, miten digitaaliseen pelaamiseen suhtaudutaan. Digitaalisen pelaamisen negatiivinen arvostelu ja muut tarinalinjan näkökulmasta väärät merkitykset, kuten digitaalisen pelaamisen pitäminen lasten toimintana, tuotetaan osoitukseksi siitä, ettei ymmärretä nykyaikaa. Tästä hyvä esimerkki on ilmaus: "pelaamisen negatiiviset arvostelut tai viittaukset siihen, että se on vain lapsille tulee sellaisten suusta, jotka eivät ole ihan vielä nykyaikaa sisäistäneet".

Aineistossa tarinalinjaa käytetäänkin erityisesti digitaalisen pelaamisen normalisointiin, kun viestiketjussa on aiemmin tuotettu digitaaliselle pelaamiselle negatiivisia merkityksiä yleisellä tasolla tai erityisesti aikuisen pelaajan positiivista identiteettiä uhkaavia merkityksiä, kuten digitaalinen pelaaminen vain lasten toimintana.

Aineistossa esiintyy myös kohtia, joissa digitaalisia pelejä ymmärtäville tuotetaan velvollisuus levittää tietoa digitaalisista peleistä niitä ymmärtämättömille.

"Niin kauan kun suurin osa vanhemmista pitää videopelejä vain lasten leluina, niin niin kauan kunnollista keskusteluyhteyttä ei synny. Ratkaisu tähän ongelmaan on valistuksen jatkaminen. Homma ottaa aikansa. Toivottavasti ei niin kauan, että tekin ehditte tulla vanhemmiksi. Itse olen oman osani tehnyt. Aloitin pelaamisen vasta aikuisena, mutta siitä huolimatta olen keskustellut muiden aikuisten, lähinnä sukulaisten kanssa, pelaamistani videopeleistä, sekä kirjoittanut niistä eri medioissa aina kun joku on esittänyt tietämättömyyteen perustuvia mielipiteitään. Jatkan sitä niin kauan kuin henki vielä pihisee. Täällä kirjoittaa kai muitakin aikuisia, joten suosittelen teille samaa. Kun kerran tiedätte videopeleistä, jakakaa informaatiota tietämättömille aina kun se tuntuu tilanteeseen sopivalta. Pelilehti tai -foorumi ei ole paras ratkaisu, sillä ne ketkä eivät aktiivisesti pelaa, eivät näiden sisältöä lue. Pitää seurata niitä foorumeita ja lehtiä, joissa ne tietämättömyyteen perustuvat mielipiteet esiintyvät. Esimerkiksi ilmaisjakelulehtiä lukevat kaikki, koska ne ovat ilmaisia. Jos niissä kirjoittaa, tavoittaa varmasti juuri sen yleisön, joka ei peleistä mitään tiedä."

Aineisto-otteessa viitataan aluksi diskurssiin, jonka mukaan digitaalinen pelaaminen on lasten toimintaa. Tämän diskurssin mukaisesti digitaaliset pelit saavat merkityksen lasten leluina. Oteesta tällainen merkitys tuotetaan kuitenkin virheelliseksi ja osoitukseksi tietämättömyydestä sekä siitä, ettei pelaamista ymmärretä. Tämä tietämättömyys kohdistetaan suurimpaan osaan vanhempia ja tuotetaan ongelmaksi, koska virheelliset näkemykset digitaalisesta pelaamisesta estävät keskusteluyhteyden digitaalisia pelaavien ja ei-pelaavien välillä. Oteesta rinnastetaankin digitaalisia pelejä pelaavat ja niitä ymmärtävät aikuiset ja aikuiset, jotka eivät niitä pelaa tai ymmärrä. Tietämättömät aikuiset tuotetaan enemmistöksi. Pelejä ymmärtävälle vähemmistölle tuotetaan velvollisuus valistaa tietämättömiä aikuisia eli jakaa informaatiota peleistä. Oteesta ei varsinaisesti käy ilmi, millainen merkitys pelaamiselle tuotetaan, mikä voi viitata siihen, että kirjoittaja olettaa viestin lukijoiden tietävän, millaista digitaalinen pelaaminen "oikeasti" on. Oteesta tuotetaan myös suurempaa merkitystä digitaaliselle pelaamiselle ja pelaamiseen liittyvän tiedon jakamiselle – tietämättömien valistamisen ja sitä kautta digitaalisia pelejä pelaavien aikuisten aseman parantamisen. Valistaminen tuotetaan suurena ja vaikeana tehtävänä, jota jatketaan niin kauan kuin "henki vielä pihisee".

7 Yhteenveto ja pohdinta

7.1 Tulosten yhteenveto ja vertailu aiempaan tutkimukseen

Tutkimukseni tarkoituksena oli selvittää, millaisia merkityksiä aikuisten digitaaliselle pelaamiselle ja pelaaville aikuisille tuotetaan aikuisten digitaalista pelaamista käsittelevissä suomenkielisissä internetkeskusteluissa. Positiointiteoriaan liittyvää positiointitilantia soveltavan analyysin tuloksena tulkitsin aineistosta erilaisia tarinalinjoja, joiden käytöllä tuotetaan merkityksiä aikuisten

digitaaliselle pelaamiselle ja aikuiselle pelaajalle. Lopuksi tulkitsin nämä tarinalinjat kuuden laajemman diskurssin ilmentymiksi.

Tämän tutkimuksen perusteella digitaalinen pelaaminen tuotetaan usein sukupuolittuneena toimintana. Kuten aikaisemmissakin tutkimuksissa myös tässä tutkimuksessa tuli esille diskurssi, jossa digitaalinen pelaaminen tuotetaan miesvaltaiseksi toiminnaksi. Kun aineistossa käsitellään aikuisten digitaalista pelaamista, se liittyy usein juuri aikuisen miehen pelaamiseen ja identiteettiä tuotetaan juuri aikuiselle miehelle. Sukupuolitettu pelaaminen ja erityisesti pelaaminen miesten toimintana korostuivat aineistossa siitä huolimatta, että käytin aineistonkeruussa sukupuolineutraalia hakutermiä aikuinen. Merkitys digitaalisesta pelaamisesta miesten toimintana myös yhdistyy useisiin tulkitsemiini tarinalinjoihin. Tarkoitin tällä sitä, että se on läsnä tai taustalla myös muissa tarinalinjoissa.

Naisten digitaalinen pelaaminen tuotetaan eri asiaksi kuin miesten pelaaminen. Kun digitaalinen pelaaminen tuotetaan miesvaltaiseksi toiminnaksi, saa miesten digitaalinen pelaaminen helposti merkityksen oikeanlaisena pelaamisena. Kun naisten digitaalinen pelaaminen erotetaan miesten oikeasta pelaamisesta, voidaan yhä perustella, etteivät naiset oikeasti ymmärrä digitaalista pelaamista. Jos taas nainen pelaa samalla tavalla kuin mies, tuotetaan naispelaaja usein aineistossa poikkeustapaukseksi tai vaihtoehtoisesti pelaajan naissukupuoli voidaan kyseenalaistaa. Nämä tavat ylläpitävät diskurssia digitaalisesta pelaamisesta miesten toimintana.

Kun digitaalinen pelaaminen tuotetaan miesten toiminnaksi, myös siihen yhdistetyt negatiiviset tai positiiviset merkitykset yhdistyvät erityisesti miehiin. Jos vastaava puhetapa esiintyy myös aineiston ulkopuolella, voi sillä olla vaikutuksia myös siihen, millaisen merkityksen naisten digitaalinen pelaaminen saa, ja kuinka tunnistamme naisten digitaaliseen pelaamiseen liittyviä ilmiöitä. Tuleeko esimerkiksi naisten ongelmapelaaminen huomioitua yhtä helposti kuin miesten?

Digitaalisen pelaamisen kuuluminen vapaa-ajalle on aineistossa vahva moraalijärjestys, jota ylläpidetään eri tarinalinjoissa. Vaikka muutoin aineistossa aikuisten digitaalisen pelaamisen merkityksistä ollaan eri mieltä ja käydään kamppailua, digitaalinen pelaaminen tuotetaan yleisesti vapaa-aikaan kuuluvaksi toiminnaksi. Vapaa-aika määrittyy suhteessa velvollisuuksiin, joita liitetään toimijoille tuotettuihin identiteetteihin. Alasuutari, Luomanen ja Peteri (2013) puhuvat vapaa-ajan toiminnan oikeuttamisesta. Vapaa-aikakaan ei ole sosiaalisista normeista vapaata vaan vapaa-aikaa voidaan käyttää hyvin tai huonosti. Vapaa-ajan toimintoihin liittyy hierarkioita, joissa toiset toiminnot tuotetaan parempina ja sopivampina kuin toiset. Tämä näkyi myös omassa aineistossani erityisesti hyödyllisen toiminnan diskurssin yhteydessä.

Aineistossa näkyikin selkeästi ajankäytön hierarkia, joka asettaa pelaamisen osaksi vapaa-aikaa ja siten alisteiseksi työlle ja muille velvollisuuksille. Pelaamisen tuottaminen ongelmalliseksi perustuu usein tähän hierarkiaan eli pelaaminen tapahtuu tuotettujen velvollisuuksien sijasta. Pelaajalle tuotetut identiteetit ja niihin liitetyt velvollisuudet ja oikeudet vaikuttavat siihen, millainen merkitys pelaamiselle tuotetaan ja tulkitaan. Aikuisen (vanhemman, puolison, kansalaisen) identiteettiin liitettyjen velvollisuuksien hoitaminen on olennainen osa digitaalisen pelaamisen tuottamisessa normaaliksi. Tämän kaltainen puhetapa on tehokas keino painostaa noudattamaan sosiaalista järjestystä ja normeja, koska joko toimit normien mukaisesti tai olet epänormaali tai riippuvainen.

2018 Pelibarometrin mukaan vain hyvin pieni osa vastaajista ilmoitti pelaamiseen liittyviä rahankäytön tai ajankäytön ongelmia (Kinnunen ym. 2018). Kuitenkin aineistossa digitaalisesta pelaamisesta puhuttaessa ongelmapuhetapa ja erityisesti ajankäyttöön liittyvä ongelmapuhe tuli usein esille. Toisaalta monet ongelmallisen pelaamisen kuvaukset liittyivät digitaaliseen pelaamiseen osana parisuhdetta tai perhe-elämää. Tällöin ongelma perustuu siihen, että digitaalinen pelaaminen tuotetaan pelaajalle tärkeämmäksi kuin parisuhteen tai perheen muut toiminnot. Digitaalinen pelaaminen tuotettiin pelaajan omaksi ajaksi ja vastakkaiseksi yhteiselle ajalle. Lisäksi digitaalinen pelaaminen tuotettiin vapaa-ajaksi suhteessa parisuhteen ja perhe-elämän velvollisuuksille.

Vapaa-ajan vahva moraalijärjestys tulee esille erityisesti silloin, kun sitä rikotaan. Kun aikuisen digitaalisen pelaamisen kuvataan tapahtuvan vapaa-ajan ulkopuolella, sille tuotetaan herkästi merkitys ongelmana. Voidaankin pohtia, millaisia mahdollisuuksia tällaisen diskurssin puitteissa on kuvata intohimoista pelaamista tai runsasta pelaamista? Runsaan digitaalisen pelaamisen ja ongelmapelaamisen erottaminen onkin huomattu muissa tutkimuksissa hankalaksi (esim. Festl, Scharkow & Quandt 2012, 592–593; Domahidi & Quandt 2015, 1155). Aikuisten suosiossa olevat kasuaalipelit, esimerkiksi monet pulma- ja korttipelit, saattavat sopia paremmin yhteen niin sanotun aikuisten normaalin pelaamisen kanssa. Ne eivät vaadi kerrallaan paljon aikaa eikä niitä yhdistetä niin herkästi ongelmapelaamiseen kuin esimerkiksi netissä pelattavia moninpelejä tai ammuskelupelejä (esim. Aarsand 2012).

Yksi aineistossa toistuva tekijä aikuisten digitaalisesta pelaamisesta puhuttaessa onkin ajankäyttö ja pelaamisen hallinta. Ajankäytön ja hallinnan voikin nähdä yhdistyvän useampaan erilaiseen tarinalinjaan, mikä voi selittää osaltaan niiden näkyvyyttä aineistossa. Digitaalisen pelaamisen hallinta ja vapaa-ehtoisuus liittyvät myös moraaliseen vastuuseen, mikä syntyy kun digitaalinen pelaaminen tapahtuu vapaa-ajan ulkopuolella. Jos pelaaminen on hallittua mutta tapahtuu silti

vapaa-ajan ulkopuolella, on moraalinen vastuu toiminnasta toimijalla. Toisaalta vapaa-ajan ulkopuolella tapahtuvan digitaalisen pelaamisen hallitsemattomuus mahdollistaa sen merkityksellistämisen riippuvuutena. Peliaddiktin identiteetti vähentää moraalista vastuuta toiminnasta mutta toisaalta identiteettiin liittyvät sairauden ja epänormaaliuden konnotaatiot. Jako hallitun ja hallitsemattoman välillä ei myöskään ole aineistossa aina näin selkeä vaan velvollisuuksien sijaan tapahtuvaan aikuisen digitaaliseen pelaamiseen voidaan yhdistää samanaikaisesti sekä hallinnan ja omaehtoisuuden että hallitsemattomuuden merkityksiä.

Kuten Thornhamin (2009) tutkimuksessa, myös tässä tutkimuksessa aikuisten digitaaliseen pelaamiseen liitettiin vain vähän nautinnon merkityksiä mutta digitaalista pelaamista normalisoitiin ja rationalisoitiin monin eri tavoin. Tässä tutkimuksessa normalisointi liittyi usein viestiketjujen aikaisemmissa viesteissä tuotettujen merkitysten vastustamiseen tai muuntamiseen. Erityisesti aikuisten digitaalista pelaamista normalisoitiin digitaalinen pelaaminen vapaa-ajan toimintana ja digitaalinen pelaaminen viihteenä -tarinalinjojen käytöllä.

Kaiken kaikkiaan aineistossa esiintyi vähän kuvauksia intohimoisesta suhtautumisesta pelaamiseen tai kuvauksia, joissa digitaalinen pelaaminen tuotetaan keskeiseksi osaksi elämää positiivisessa merkityksessä. Digitaalisen pelaamisen erilaisia suhtautumistapoja tutkineiden Kallion, Mäyrän ja Kaipaisen (2009, 12) mukaan huomaamattomampi satunnaispelaaminen on suomalaisessa nykykulttuurissa huomattavasti yleisempää ja monimuotoisempaa kuin suhteellisen vähäinen intohimoinen ja sitoutunut peliharrastaminen. On mahdollista, että aikuiselle digitaalisen pelaamisen tuottaminen intohimoiseksi ja tärkeäksi osaksi elämää ei ole hallitsevien puhetapojen puitteissa mahdollista tai ainakaan helppoa ja tämä voi myös heijastua tutkimuksiin, joissa tarkastellaan, miten aikuiset kokevat tai ymmärtävät digitaalisen pelaamisensa. Kuitenkin humanistisen diskurssin sisällä aikuisten digitaaliselle pelaamiselle oli mahdollista tuottaa myös selkeän positiivisia merkityksiä sekä korostaa pelaamisesta saatavaa nautintoa. Vaikka kyseisen diskurssin käyttö ei ollut aineistossa yleistä, se on osoitus siitä, että yleisempien ja hallitsevämpien diskurssien ohella on mahdollista tuottaa myös vaihtoehtoisia merkityksiä.

Aikuisen digitaalisen pelaamisen merkitykset ajanviettona, viihteenä tai harrastuksena liittävät digitaalisen pelaamisen osaksi vapaa-aikaa. Jos digitaaliseen pelaamiseen kuvataan käytettävän paljon aikaa ja se tuotetaan tärkeäksi osaksi elämää, siihen yhdistetään helposti negatiivisia merkityksiä, kuten addiktio tai velvollisuuksien välttely. Kokonaisuutena tapa, jolla digitaalista pelaamista vapaa-ajan diskurssin sisällä merkityksellistetään, muistuttaa tapaa, jolla nyky-yhteiskunnassa puhutaan alkoholin käytöstä. Molemmissa toistuu jännite hyväksytyn, vaikkakin

joskus paheksutun, vapaa-ajalla tapahtuvan hallitun käytön ja hallitsemattoman riippuvaisen käytön välillä. Myös digitaaliset pelit voidaan tuottaa samalla tavalla riskialttiiksi kuin alkoholi tai päihteet. Niiden kaikkien käyttöön liitetään usein käsitys addiktion riskistä.

Rahapelaamisen diskursseja tutkineiden Strandin ja Lähteenmaan (2010, 98, 103–106) mukaan rahapelaaminen on muuttunut yksinomaisesta paheesta hyväksytyksi harrastukseksi ja osaksi normaalia vapaa-ajan viettoa. Rahapelaamisen asema nykyään länsimaaisessa kulttuurissa muistuttaakin alkoholinkäytön asemaa. Hallittu ja ongelmaton rahapelaaminen on yleisesti hyväksyttyä mutta hallitsematonta ja addiktiivista pelaamisesta paheksutaan. Hallittua rahapelaamista tuotetaan normaalina viihteenä tai harrastuksena, kun puolestaan ongelmallista pelaamista tuotetaan erityisesti lääketieteellisen diskurssin avulla addiktioksi ja sairaudeksi. Tutkimukseni perusteella samankaltaisia merkityksellistämisen tapoja käytetään myös aikuisten digitaalisesta pelaamisesta.

Erityisesti digitaalinen pelaaminen lasten toimintana -tarinalinja on ristiriidassa kypsän aikuisen identiteetin kanssa. Blattererin (2007a, 12) mukaan kypsyys onkin keskeinen metafora aikuisuudelle ja pelaamisen merkityksellistyminen lasten toiminnaksi tuottaa pelaaville aikuisille lapsellisen ja epäkypsän aikuisen identiteettiä. Aineistossa oli myös kuvauksia, joissa digitaalinen pelaaminen tuotettiin toiminnaksi, joka saatetaan tuomita toisten ei-pelaavien aikuisten toimesta. Positioinnilla esimerkiksi vanhempiin ei-pelaaviin aikuisiin yhdistettiin näkemys, että pelaaminen on lasten toimintaa, jolloin aikuispelaajaksi paljastuminen näiden ihmisten keskuudessa tuotettiin aikuisen identiteettiä uhkaavaksi, vaikka samanaikaisesti muiden pelaavien aikuisten kesken digitaalinen pelaaminen tuotettiin normaaliksi. Blatterer (2007b, 776) esittää, että nykyään nuorten aikuisten elämään kuuluu käytäntöjä ja asenteita, jotka yhdistyvät länsimaissa keskenkasvuisuuteen. Tämän tutkimuksen perusteella aikuisten digitaalinen pelaaminen on yksi esimerkki tällaisesta toiminnasta.

Vaikka digitaalinen pelaaminen lasten toimintana -tarinalinja oli aineistossa yleinen tapa merkityksellistää aikuisten digitaalista pelaamista, sitä myös vastustettiin usein vaihtoehtoisen tarinalinjan käytöllä. Tällöin aikuisten digitaaliselle pelaamiselle tuotettiin vaihtoehtoista merkitystä aikuisille sopivana ja normaalina toimintana. Kuitenkin digitaalinen pelaaminen lasten toimintana merkitys tunnistettiin yleisesti myös niiden osalta, jotka tuottivat sille vastakkaisia merkityksiä.

Tämän tutkimuksen tulosten perusteella aikuisten digitaaliseen pelaamiseen liitetään paljon keskenään erilaisia ja usein ristiriitaisiakin merkityksiä. Tästä näkökulmasta onkin helppo yhtyä Thornhamin (2009, 156) väittämään, että käsitykset pelaamisesta pitäisi ymmärtää suhteessa

laajempiin diskursseihin, jotka koskevat työtä ja leikkiä, aikuisuutta ja lapsuutta, vapaa-aikaa sekä vapaa-ajan ja kotitalouden aktiviteetteja.

7.2 Tutkimuksen luotettavuus, rajoitteet ja jatkotutkimus

Aineistossa korostuvat aikuisten miesten digitaalisen pelaamisen kuvaukset ja aiheina digitaalinen pelaaminen parisuhteessa ja perhe-elämässä. On mahdollista, että keskusteluketjuissa käsiteltyjen aiheiden takia aineistossa korostuvat tietyt aikuisten digitaalisen pelaamisen merkitykset toisia enemmän. Koska olen tutkinut vain internetin keskustelupalstoilla esiintyvää keskustelua aikuisten digitaalisesta pelaamisesta, en voi tulkita, että kyseiset aikuisten digitaaliselle pelaamiselle tuotetut merkitykset olisivat yleisiä koko yhteiskunnassa. Kuitenkin ne ovat ainakin kulttuurissa mahdollisia merkityksiä, joiden avulla tulkitsemme ja ymmärrämme aikuisten digitaalista pelaamista. Toisaalta aineistossa esiintyneet merkityksellistämisen tavat eivät ole syntyneet tyhjästä. Aineistonani olleet keskustelupalstat eivät myöskään ole muusta kulttuurista erillisiä alueita. Aineistossa myös toistuvat ja esiintyvät rinnakkain monet kolmannessa luvussa esitellyistä aikaisemmissa tutkimuksissa tulkituista digitaaliseen pelaamiseen liittyvistä diskursseista. Tämä viittaa siihen, että aineistosta tulkitsemiä aikuisten digitaalisen pelaamisen puhetavat voivat esiintyä myös aineiston ulkopuolella ja niitä voidaan käyttää yleisemminkin, kun tuotetaan merkityksiä digitaaliselle pelaamiselle.

Aineisto ei välttämättä kuvaa nykytilannetta, koska varsinkin osa aineistosta on varsin vanhaa (2000-luvun alkupuolelta). Aineistossa ei esimerkiksi juurikaan käsitellä mobiilipelaamista, vaikka se on tilastojen mukaan yleisin digitaalisen pelaamisen muoto. Tämä voi johtua aineistona olevien viestien iästä, koska mobiilipelaaminen on yleistynyt toden teolla vasta 2010-luvulla mobiililaitteiden yleistyessä ja niiden tehokkuuden kasvaessa. Toisaalta mobiilipelaaminen eroaa myös toimintana tietokone- ja konsolipelaamisesta, jolloin se ei ehkä herätä samalla tavalla keskustelua kuin perinteisemmät digitaalisen pelaamisen muodot. Yksi vaihtoehto on myös, ettei mobiilipelaamisesta puhuta pelaamisena vaan vaikkapa kännykän käyttönä tai pelaamiseen viitataan eri pelien nimillä, jolloin käyttämäni hakusanat eivät ole tavoittaneet näitä keskusteluita. Kännykällä tapahtuvaa satunnaista pelaamista ei välttämättä pidetä edes pelaamisena (vrt. Kallio ym. 2009, 9). Mobiilipelaamisen näkymättömyys tässä tutkimuksessa tarjoaakin oivan mahdollisuuden mobiilipelaamisen kulttuurisia merkityksiä tarkastelevalle jatkotutkimukselle.

Aineistossa samassakin viestissä voidaan viitata useampaan tarinalinjaan. Erilaisiin tarinalinjoihin viittaamisella voidaan esimerkiksi osoittaa omaa kulttuurista kompetenssia, ottaa huomioon keskusteluketjussa aiemmissa viesteissä ilmeneviä merkityksiä tai liittää useamman tarinalinjan

merkityspotentiaaleja yhteen. Aineistosta analyysini tuloksena tulkitsemani tarinalinjat olisi voitu muodostaa varmasti myös toisella tavalla ja olen itsekin tutkimuksen aikana pohtinut myös vaihtoehtoisia tapoja jäsentää niitä ja muokannut useaan kertaan alustavia jäsennystapoja. Olen esittänytkin analyysin yhteydessä aineisto-otteita, jotta lukija voi arvioida tekemieni tulkintojen osuvuutta ja mielekkyyttä.

Tässä tutkimuksessa keskityin lähinnä tuotettujen tekstien tasolla ilmeneviin merkityksiin enkä keskittynyt yhtä tarkasti viestiketjuissa muodostuneisiin vuorovaikutusasetelmiin. Erilaiset tarinalinjat toimivat myös vuorovaikutuksellisinä resursseina, joiden avulla tuotetaan ja vastustetaan vuorovaikutusidentiteettejä. Vuorovaikutusta ensisijaisesti tarkasteleva tutkimus voisikin täydentää tämän työn tuloksia ja laajentaa kuvaa siitä, miten tulkitsemani diskursseja ja tarinalinjoja käytetään vuorovaikutuksellisinä resursseina. Keskustelupalstat eivät kuitenkaan välttämättä ole paras mahdollinen aineistotyyppi sekventiaalisen vuorovaikutuksen tarkasteluun, koska niillä esiintyy usein paljon irrallisia kommentteja eikä aina ole kovinkaan selvää, mitkä viestit kommentoivat toisiaan. Lisäksi olisi mielenkiintoista tutkia esiintyykö tässä tutkimuksessa tulkitut tarinalinjat samassa monimuotoisuudessa myös kasvokkaisessa vuorovaikutuksessa.

Tämän tutkimuksen aineistossa korostui teemana aikuisen miehen pelaaminen parisuhteessa ja perhe-elämässä. Lisäksi tuotettujen merkitysten näkökulmasta korostui velvollisuuksien ja vapaa-ajan välinen jännite. Digitaalisten pelien ja pelilaitteiden kotouttamisen tutkimus voisikin tarjota mielenkiintoisen näkökulman näiden tekijöiden tarkempaan tutkimukseen.

Lähteet

- Aarsand, Pål (2012) The ordinary player: teenagers talk about digital games. *Journal of youth studies* 15:8, 961–977.
- Alasuutari, Pertti & Luomanen, Jari & Peteri, Virve (2013) Hobbies and vices, book lovers and nerds: discursive management of the digital media environment. *Television & new media* 14:5, 457–475.
- Barnes, Susan (2001) *Online connections. Internet interpersonal relationship*. New jersey: Hampton Press.
- Benwell, Bethan & Stokoe, Elizabeth (2006) *Discourse and identity*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Benwell, Bethan & Stokoe, Elizabeth (2010) Analysing identity in interaction: contrasting discourse, geneological, narrative and conversation analysis. Teoksessa Margaret Wetherell and Chandra Talpade Mohanty (toim.) *The Sage handbook of identities*. Los Angeles: Sage, 82–103.
- Blatterer, Harry (2007a) *Coming of age in times of uncertainty*. New York: Berghahn books
- Blatterer, Harry (2007b) Contemporary adulthood. Reconceptualizing an uncontested category. *Current sociology* 55:6, 771–792.
- Brougère, Gilles (1999) Some elements relating to children's play and adult simulation/gaming. *Simulation & gaming* 30:2, 134–146.
- Burr, Vivien (2004) *Sosiaalipsykologisia ihmiskäsityksiä*. Tampere: Vastapaino
- Crystal, David (2001) *Language and the internet*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Davies, Bronwyn & Harré, Rom (1999). Positioning and personhood. Teoksessa Rom Harré & Luk van Langenhove (toim.) *Positioning theory*. Oxford: Blackwell Publishers, 32–52.
- De Shutter, Bob & Brown, Julia & Vanden Abeele, Vero (2015). The domestication of digital games in the lives of older adults. *New media and society* 17:7, 1170–1186.
- Domahidi, Emese & Quandt, Thorsten (2015). A Biographical analysis of highly engaged adult gamers. *New media & society* 17:7, 1154–1169.

- Festl, Ruth & Scharkow, Michael & Quandt, Thorsten (2012) Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction* 108:3, 592–599.
- Harré, Rom (2002) Public sources of the personal mind. *Social constructionism in context. Theory & psychology* 12:5, 611–623.
- Harré, Rom & Moghaddam, Fathali (toim.) (2003) *The self and others. Positioning individuals and groups in personal, political, and cultural contexts.* Westport: Praeger.
- Harré, Rom & van Langenhove, Luk (1991) Varieties of positioning. *Journal for the theory of social behaviour* 21:4, 393–407.
- Harré, Rom & van Langenhove, Luk (toim.) (1999) *Positioning theory. Moral contexts of intentional action.* Oxford: Blackwell.
- Heritage, John (1984) *Garfinkel and ethnomethodology.* Cambridge: Polity press.
- Hiltunen, Anneli (2017) *Viisi tarinaa uppoutuvan digitaalisen pelaamisen merkityksistä. Relationaalinen näkökulma. Pro gradu -tutkielma. Sosiaalityö.* Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Hänninen, Riitta (2003) *Leikki: ilmiö ja käsite.* Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto
- Jokinen, Arja (1999) Diskurssianalyysin suhde sukulaistraditioihin. Teoksessa Arja Jokinen & Kirsi Juhila & Eero Suoninen: *Diskurssianalyysi liikkeessä.* Tampere: Vastapaino, 37–53.
- Juhila, Kirsi (2004) Vastapuhe ja leimattu identiteetti. Teoksessa Arja Jokinen & Laura Huttunen & Anna Kulmala (toim.) *Puhua vastaan ja vaieta. Neuvottelu kulttuurisista marginaaleista.* Helsinki: Gaudeamus, 20–32.
- Juhila, Kirsi & Jokinen, Arja & Suoninen, Eero (2012) *Kategoria-analyysin teesit.* Teoksessa Arja Jokinen, Kirsi Juhila & Eero Suoninen: *Kategoriat, kulttuuri & moraali. Johdatus kategoria-analyysiin.* Tampere: Vastapaino, 45–87.
- Juhila, Kirsi & Suoninen, Eero (1999) Kymmenen kysymystä diskurssianalyysistä. Teoksessa Arja Jokinen & Kirsi Juhila & Eero Suoninen: *Diskurssianalyysi liikkeessä.* Tampere: Vastapaino, 233–252.
- Juul, Jesper (2010) *A casual revolution. Reinventing video games and their players.* Cambridge: Mit press.

- Kallio, Kirsi Pauliina & Mäyrä, Frans & Kaipainen, Kirsikka (2009) Pelikulttuurin monet kasvot: Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa Jaakko Suominen, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2009. Tampere: Tampereen yliopisto, 1–15. <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-01.pdf>. - viitattu 19.11.2018
- Kinnunen, Jani & Lilja, Pekka & Mäyrä, Frans (2018) Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Kirkpatrick, Graeme (2016) Making games normal: Computer gaming discourse in the 1980s. *New media & society* 18:8, 1439–1454.
- Kuula, Arja (2006) Tutkimusetiikka: aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys. Tampere: Vastapaino.
- Lee, Yu-Hao & Lin, Holin (2011) 'Gaming is my work': identity work in internet-hobbyist game workers. *Work, employment and society* 25:3, 451–467.
- McKernan, Brian (2013) The morality of play: Video game coverage in the New York Times from 1980 to 2010. *Games and culture* 8:5, 307–329.
- Mosberg Iversen, Sara (2016) Play and productivity: the constitution of ageing adults in research on digital games. *Games and culture* 11:1–2, 7–27.
- Mäyrä, Frans (2013) Aika, raha ja peliviihde. Teoksessa Tuukka Tammi & Pauliina Raento (toim.) Addiktioyhteiskunta. Riippuvuus aikamme ilmiönä. Helsinki: Gaudeamus, 147–164.
- Pasanen, Tero & Arjoranta, Jonne (2013) "Kuka tarvitsee netin sotapelejä" Väkivaltaisten pelien diskurssit suomalaisessa verkkomediassa. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski & Olli Sotamaa (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2013. Tampere: Tampereen yliopisto, 29–57. http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2013/ptvk2013_04.pdf. -viitattu 19.11.2018
- Pöysä, Jyrki (2009) Positiointiteoria ja positiointianalyysi - uusia näkökulmia narratiivisen toimijuuden tarkasteluun. Teoksessa Samuli Hägg, Markku Lehtimäki & Liisa Steinby (toim.) Näkökulmia kertomuksen tutkimukseen. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura, 314–343.
- Quandt, Thorsten & Grueninger, Helmut & Wimmer, Jeffrey (2009) The Gray Haired Gaming Generation: Findings From an Explorative Interview Study on Older Computer Gamers. *Games and Culture* 4:1, 27–46.

- Roponen, Seppo (1998) Digitaalisen vuorovaikutuksen evoluutio. Teoksessa Anja Riitta Lahikainen & Anna-Maija Pirttilä-Backman (toim.) Sosiaalinen vuorovaikutus. Helsinki: Otava, 288–306.
- Shaw, Adrienne (2012) Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New media & society* 14:1, 28–44.
- Shaw, Adrienne (2010) What is video game culture? *Cultural studies and game studies. Games and culture* 5:4, 403–424.
- Slocum-Bradley, Nikki (2010a) The positioning diamond: a trans-disciplinary framework for discourse analysis. *Journal for the theory of social behaviour* 40:1, 79–107.
- Slocum-Bradley, Nikki (2010b) Identity construction in Europe: A discursive approach. *Identity: An international journal of theory and research* 10:1, 50–68.
- Strand, Teija & Lähteenmaa, Jaana (2010) Rahapelaaminen -sairaan hauskaa? *Media & viestintä* 33:4, 97–108.
- Suoninen, Eero (1999) Näkökulma sosiaalisen todellisuuden rakentumiseen. Teoksessa Arja Jokinen & Kirsi Juhila & Eero Suoninen: Diskurssianalyysi liikkeessä. Tampere: Vastapaino, 17–36.
- Thornham, Helen (2009) Claiming a stake in the videogame: What grown-ups say to rationalize and normalize gaming. *Convergence: the international journal of research into new media technologies* 15:2, 141–159.
- Turpeinen, Merja (2011) Muutoksen ja arvioinnin paikka. Henkilöstö arvioi julkisen erikoissairaanhoidon organisaatiofuusiota eri positioista. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Törrönen, Jukka (2000) Subjektiaseman käsite empiirisessä sosiaalitutkimuksessa. *Sosiologia* 37:3, 243–255.
- van Langenhove, Luk & Harré, Rom (1999) Introducing positioning theory. Teoksessa Rom, Harré & Luk, van Langenhove (toim.) Positioning theory. Moral contexts of intentional action. Oxford: Blackwell, 14–31.
- van Leuven, Lieselotte & Westwood, Diane (2008) Adult play, psychology and design. *Digital creativity* 19:3, 153–161.

Williams, Dmitri (2003) The video game lightning rod. Construction of a new media technology, 1970–2000. *Information, communication & society* 6:4, 523–550.